NINTENDO Wii • Wii U • 3DS • DS • Wii/DS WARE • RETRO

12/11 • AUSGABE 176 • € 3,50

N-ZONE

WWW.N-ZONE.DE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN

Österreich € 4,-; Schweiz sfr 7,-; Benelux € 4,20; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 4,50

GRATIS!

POKÉMON

Exklusives Monster Glibunkel
+ C-Gear-Skin für Schwarz/Weiß

SUPER MARIO 3D LAND

MEGA-TEST: Der beste Grund, sich jetzt den 3DS zu kaufen?

ZELDA: SKYWARD SWORD

XXL-Test + Tipps zu Nintendos Meisterwerk für die Wii

DIE HITS DES WINTERS

Mario Kart 7 (3DS), Professor Layton und der Ruf des Phantoms (DS), Mario & Sonic: London 2012 (Wii), Sonic Generations (3DS), Tim und Struppi (Wii/3DS), PES 2012 (Wii), WWE 12 (Wii), F1 2011 (3DS), Kirby's Adventure (Wii), Tetris (3DS) u. v. m.

RAYMAN® ORIGINS

"Zauberhafte Retro-Hopserei mit bis zu vier Spielern."

GamePro 12/2011

JETZT DIE DEMO IM PLAYSTATION®NETWORK ODER VON XBOX LIVE® HERUNTERLADEN.

Spiele alleine oder hab Spaß zu viert im Mehrspielermodus

Entdecke über 60 Levels Jump 'n' Run-Wahnsinn

AB DEM 24. NOVEMBER ERHÄLTLICH

www.rayman.de

www.facebook.com/rayman

PS3™ PlayStation®3 PlayStation®Network XBOX 360® XBOX LIVE® Wii™ UBISOFT®

© 2011 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. The character of Rayman, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. «PS3» is trademark of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and is used under license from Microsoft. Wii is a trademark of Nintendo. © 2011 Nintendo

HERZLICH WILLKOMMEN,
LIEBE NINTENDO-FANS!

Monatelang haben wir uns nach den großen Nintendo-Spielen gesehnt – jetzt ist es endlich so weit! **Zelda: Skyward Sword, Super Mario 3D Land, Professor Layton und der Ruf des Phantoms** sowie viele weitere Top-Games für Wii, 3DS und DS werden im November und Dezember dieses Jahres veröffentlicht. Bringen diese Hochkaräter die bislang hinter den Erwartungen Nintendos zurückgebliebenen 3DS-Verkäufe jetzt endlich auf Touren und bescheren der Wii womöglich einen zweiten Frühling? Die nächsten Monate werden spannend für den angeschlagenen Konzern aus Japan, der zuletzt gewaltige Umsatzeinbrüche und Verluste verbuchen musste.

Wie kein anderes Spielemagazin in Deutschland nehmen wir uns die Zeit und die nötigen Seiten im Heft, um eure Nintendo-Hits Monat für Monat intensiv und umfangreich unter die Lupe zu nehmen. Sollte der Platz doch einmal nicht ausreichen, findet sich immer ein Weg, angemessen über Mega-Hits zu berichten – beispielsweise auf unserer Internet-Seite www.n-zone.de oder in Form eines N-ZONE-Sonderhefts. Im Falle von **Zelda: Skyward Sword** hat sich die Redaktion für Letzteres entschieden. Kleine Vorschau gefällig? Dann freut euch schon mal auf einen noch umfangreicheren Test, eine XXL-Komplettlösung, ein cooles Doppel-Poster mit **Zelda**-Motiven und ein Kalender fürs Jahr 2012 sowie viele weitere Inhalte, die jedem **Zelda**-Fan ein Leuchten in die Augen zaubern. Ab dem 30. November könnt ihr euch selbst ein Bild davon machen.

Jede Menge weiterer spannender Spiele erscheint derzeit für Nintendo-Konsolen: **Mario & Sonic: London 2012, Rayman Origins, PES 12, Sonic Generations, Tetris, F1 2011, Tim und Struppi, WWE 12** und der Geheimtipp **Cave Story 3D** sind nur ein Teil der in dieser N-ZONE getesteten Spieleneuheiten. Trotz dieser Vielzahl an Testberichten müsst ihr auf nichts verzichten: Aktuelle News, spannende Vorschau-Berichte, Neues aus der Community, interessante Retro-Reportagen, Tipps & Tricks und sogar einen Weihnachts-Einkaufsführer sowie ein kleines **Pokémon**-Geschenk für **Schwarz/Weiß** haben wir für euch in diese Ausgabe gepackt.

Eine schöne Vorweihnachtszeit und viel Spaß bei der Lektüre der neuen Ausgabe!

Euer N-ZONE-Team

DAS TEAM

THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

SUPER MARIO 3D LAND

ZAHLEN & FAKTEN

Wissenswertes und Skurriles über die Entstehung dieser N-ZONE

▶ **Test, den jeder machen wollte:** ***Super Mario 3D Land****, denn nach diesem Spiel hat sich das gesamte Team der N-ZONE seit Monaten die Finger geleckt. Da Christoph in Tränen ausgebrochen wäre, wenn ein Kollege den 3DS-Hit hätte testen dürfen, bekam er den Zuschlag und war tagelang mit der Test-Fassung verschwunden.*

▶ **Test, den keiner machen wollte:** ***X-Men Destiny (Wii)***

▶ **Item des Monats:** *Die Ziffer Sieben in* ***Mario Kart 7*** *– mehr zu den neuen Objekten lest ihr ab der Seite 16!*

▶ **Held des Monats:** *Unser freier Mitarbeiter Lukas hat sich diese Auszeichnung schwer verdient. Während Christoph sich mit dem* ***Mario****- und* ***Zelda****-Tests vergnügte, Tom auf dem 3DS seine Liebe zu* ***Sonic*** *wiederentdeckte und Sebastian sich im Urlaub entspannte, verfasste Lukas die* ***Skyward Sword****-Komplettlösung für das* ***Zelda****-Sonderheft der N-ZONE, das am 30 November erscheint. Hut ab, Herr Schmid!*

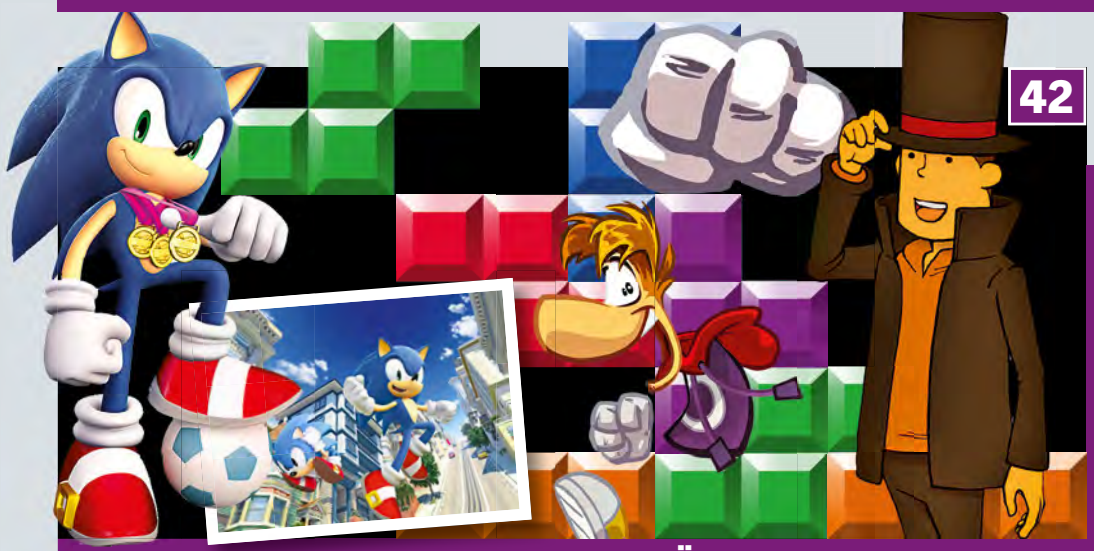
INHALT 12/2011

30/88

THOMAS

Lange haben wir darauf gewartet, jetzt schlägt die Stunde der Wahrheit: Profitiert Links neues Wii-Epos vom MotionPlus-Bonus? Wie abwechslungsreich sind die Bosskämpfe ausgefallen? Und welche schrulligen Gestalten begegnen dem Weltenretter im Verlauf seines Abenteuers? Wir verraten es!

TEST/TIPPS | THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD



42

SEBASTIAN

Die getesteten Spieletitel dieser Ausgabe der N-ZONE lesen sich wie ein Gedicht: **Zelda, Super Mario, Sonic Generations, Professor Layton, Rayman Origins, Mario & Sonic, PES 12, Tim und Struppi, Tetris, F1 2011, WWE 12** – selten war die Liste an potenziellen Hits für Wii, 3DS und DS so lang! Natürlich lassen wir die weniger bekannten Spielperlen bei den Download-Games nicht außer Acht. Freut euch auf den großen N-ZONE-Test-Marathon, in dem wir die besten Games des Winters unter die Lupe nehmen!

TEST | DIE HITS DES WINTERS FÜR Wii UND (3)DS

START

Editorial	03
Inhalt	04

VORSCHAU

Magazin	06
Most Wanted	14
Wii	
Kirby's Adventure Wii	20
3DS	
Mario Kart 7	16

TEST

Charts	70
Das Team	25
Der Weihnachts-Einkaufsführer	72
Kalender	28
Meinungsmache	26
Release-Termine	27
So testen wir	26
Top-Spiele	68
Wii	
Escapevektor: Chapter 1 (WiiWare)	75
Gabrielle's Ghostly Groove: Monster Mix (WiiWare)	75
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012	42
NBA 2K12	54
Pro Evolution Soccer 12	50
Rayman Origins	46
Schlag den Raab – Das 2. Spiel	53
Skylander: Spyro's Adventure	49
Spider-Man: Edge of Time	55
The Legend of Zelda: Skyward Sword	30
Tim und Struppi: Das Geheimnis der Einhorn	48
Trenches: Generals (WiiWare)	75
WWE 12	52
X-Men Destiny	55
3DS	
Angler's Club Ultimate Bass Fishing	63
Burgertime Deluxe (Virtual Console)	77
Captain America: Super Soldier	62
Catrap (Virtual Console)	77
Cave Story 3D	60
Die Sims 3: Einfach tierisch	63
F1 2011	59
Golf (Virtual Console)	77
Shinobi	61
Sonic Generations	56
Spider-Man: Edge of Time	61
Super Mario 3D Land	36
Tetris	58
Tim und Struppi: Das Geheimnis der Einhorn	62
DS	
Professor Layton und der Ruf des Phantoms	64
Extreme Hangman 2 (DSiWare)	77

TEST | SUPER MARIO 3D LAND

THOMAS

Wir haben Marios erstes Jump & Run auf dem Nintendo 3DS erfolgreich gemeistert und klären euch über Stärken und Schwächen fundiert auf: Warum sind die Levels so spaßig? Wieso nervt die Tatsache, dass manche Areale viel zu kurz sind? Und warum ist nach dem ersten Spieldurchgang noch lange nicht Schluss?

VORSCHAU | MARIO KART 7

CHRISTOPH

Überraschung: In Nintendos neuestem Rennspielspektakel gibt es nicht nur Bananenschalen und Schildkrötenpanzer, sondern auch zahlreiche neue Items, etwa die Zahl Sieben. Wir verraten, was es damit auf sich hat, stellen neue Pisten vor und küren die nützlichsten Gegenstände, die es auf der Rennstrecke gibt!

ONLINE

DS-Kanäle	76
VideoGamesZone	78
Wii-Kanäle	74

RETRO

Die größten N64-Flops	84
Marios verrückte Game-Boy-Parade	82
Retro-Startseite	80

SERVICE

Spielerforum	90
Tipps & Tricks:	
Dead or Alive Dimensions	87
Dragon Quest Monsters-Joker 2	86
Super Mario 3D Land	86
The Legend of Zelda: Four Swords	87
The Legend of Zelda: Skyward Sword	88

MEINUNGEN

Kolumne	94
Leserbriefe	92

FINALE

N-ZONE-Shop	96
Heftvorschau	98
Impressum	98

ALLE TITEL DIESER AUSGABE

Angler's Club Ultimate Bass Fishing, Test	63
Burgertime Deluxe, Online	77
Captain America: Super Soldier, Test	62
Cartoon Network: Jetzt geht's rund, News	11
Catrap, Online	77
Cave Story 3D, Test	60
Dead or Alive Dimensions, Tipps	87
Die Sims 3: Einfach tierisch, Test	63
Dragon Quest Monsters-Joker 2, Tipps	86
Escapevektor: Chapter 1, Online	75
Extreme Hangman 2, Online	77
F1 2011, Test	59
Gabrielle's Ghostly Groove: Monster Mix, Online	75
Golf, Online	77
Just Dance 3, News	1
Kirby's Adventure Wii, Vorschau	20
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012, Test	42
Mario Kart 7, Vorschau	16
NBA 2K12, Test	54
Pokémon Schwarze/Weiße Edition, News	07
Poképark 2, News	12
Pro Evolution Soccer 12, Test	50
Professor Layton und der Ruf des Phantoms, Test	64
Rayman Origins, Test	46
Schlag den Raab – Das 2. Spiel, Test	53
Shinobi, Test	61
Skylander: Spyro's Adventure, Test	49
Sonic Generations, Test	56
Spider-Man: Edge of Time, Test	55
Spider-Man: Edge of Time, Test	61
Super Mario 3D Land, Test	36
Super Mario 3D Land, Tipps	86
Tetris, Test	58
The Legend of Zelda: Four Swords, Tipps	87
The Legend of Zelda: Skyward Sword, Test	30
The Legend of Zelda: Skyward Sword, Tipps	88
The Rolling Western, News	09
Tim und Struppi: Das Geheimnis der Einhorn, Test	48
Tim und Struppi: Das Geheimnis der Einhorn, Test	62
Trenches: Generals, Online	75
We Dance, News	11
We Sing UK, News	11
WWE 12, Test	52
X-Men Destiny, Test	55

NINTENDO MACHT KRÄFTIG MIESE

Was war denn da los? Der einst erfolgsverwöhnte Mario-Konzern ist tief in die roten Zahlen gerutscht.

Das sieht nicht gut aus: Nintendo verbucht für das erste Halbjahr des Geschäftsjahres 2011/2012 einen herben Verlust in Höhe von 107,9 Mrd. Yen. Das entspricht ca. 1,02 Mrd. Euro. Der Präsident von Nintendo Japan, Satoru Iwata, führt das miserable Abschneiden insbesondere auf die geringen Absatzzahlen der Wii und des DS zurück. Zudem sprach er freimütig und selbstkritisch über den denkbar schlechten 3DS-Start. Zudem brach auch der Umsatz gehörig ein: Erwartet wurden 240 Mrd. Yen, letztlich schaffte der Mario-Konzern aber lediglich 215 Mrd. Yen (minus 40,6%).

Besserung nicht in Sicht

Offensichtlich geht Nintendo nicht davon aus, dass sich die finanzielle Lage allzu bald bessert. Das Unternehmen korrigierte seine Umsatzprognose für das laufende Geschäftsjahr 2011/2012 von 900 Mrd. Yen auf 790 Mrd. Yen. Immerhin hofft Nintendo, dass das Weihnachtsgeschäft erfolgreich verläuft – dies vorherzusehen ist angesichts so zahlreicher Systemseller à la **Super Mario 3D Land**, **Mario Kart 7** und **The Legend of Zelda: Skyward Sword** allerdings auch keine Kunst … ■

Christoph meint: *„Nintendo ist sich dessen bewusst, dass es so nicht weitergehen kann: Der Absatz des 3DS gewinnt zwar allmählich an Fahrt, doch noch immer steht das Kyotoer Unternehmen vor großen Herausforderungen. So ist der Heimkonsolenmarkt momentan die größte Baustelle des Konzerns. Während die Wii langsam, aber sicher ausrangiert wird, geht die Entwicklung der Wii U – wie man aus Entwicklerkreisen hört – zu schleppend voran. Es liegt an Nintendo, dies zu ändern. Erst wenn die Markteinführung der Tablettkonsole gelingt und sich Iwatas Entwickler bei der Software keine groben Schnitzer erlauben, ist die Krise gemeistert. Bis dahin sind noch etliche Hausaufgaben zu erledigen.“*

BESSER SITZEN MIT DRAGON QUEST

Damit **Dragon Quest**-Spieler ihre Lieblingsserie künftig ganz stilecht genießen dürfen, haben wir ein exquisites Gewinnspiel für euch vorbereitet: In Zusammenarbeit mit Nintendo verlosen wir drei Exemplare des DS-Rollenspiels **Dragon Quest Monsters: Joker 2** sowie einen Sitzsack im **Dragon Quest**-Look. Zum Mitmachen müsst ihr lediglich die folgende Frage beantworten:

Wie heißt die Figur, der unser Sitzsack nachempfunden ist?

Macht jetzt mit – ganz komfortabel, rasch und ohne Portokosten auf www.n-zone. de/gewinnspiele!
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Einsendeschluss ist der 20. Dezember 2011.

POKÉMON: SCHWARZE & WEISSE EDITION

Wir verschenken ein neues Pokémon und einen geheimen C-Gear!

Das gibt's nur bei uns: Wir sind mächtig stolz darauf, euch einen Code mitzuteilen, den ihr in den **Pokémon**-Editionen **Schwarz** und **Weiß** gegen ein geheimes Glibunkel samt passendem C-Gear einlösen könnt. Der C-Gear sowie Glibunkels Gifthieb-Gestaltung sind ab dem 17. November aktivierbar, die Aktion endet am 09. Januar 2012 um 23.59 Uhr. Bedenkt, dass zur Teilnahme die Eingabe der Spielsynchro-ID eurer Ausgabe der **Schwarzen** und **Weißen Edition** auf der Internetseite des Pokémon Global Links erforderlich ist. Ferner müsst ihr im Spiel bereits das C-Gear erhalten haben, bevor ihr Glibunkels Gifthieb-Gestaltung für den C-Gear verwenden könnt.

Das Passwort zum Freischalten des Glibunkel-Charakters lautet **CROACNZONE**. Um das Glibunkel-C-Gear zu aktivieren, gebt diesen Code ein: **CRONZONE**

DER PM-CHECK

Wir lassen uns von Pressemitteilungen nicht veräppeln. Hier nehmen wir schwammige Formulierungen und dumme PR-Floskeln knallhart auseinander und reden Klartext!

BEN 10 Galactic Racing: Spezialattacken der Charaktere enthüllt

D3Publisher und Cartoon Network Enterprises (CNE) stellen die Spezialattacken der Charaktere aus **BEN 10 Galactic Racing** vor. Wie in der TV-Serie verfügt jeder Charakter über einzigartige Fähigkeiten, die er auf der Rennstrecke zu seinem Vorteil nutzen kann – so bringt beispielsweise Kevin Levin seine Gegner mit Raketen ins Straucheln, während Vilgax seine Laseraugen einsetzt, um die Verfolger von der Strecke zu sprengen. Weitere Informationen entnehmen Sie bitte dem beigefügten Factsheet.

BEN 10 Galactic Racing ist das erste und einzige Rennspiel basierend auf der populären **BEN 10** TV-Serie. In der Rolle von Ben, Kevin oder 13 Alien-Helden nehmen Spieler am Galactic Grand Prix teil und bestreiten High-Speed-Rennen auf irrwitzigen Strecken auf fünf verschiedenen Planeten. **BEN 10 Galactic Racing** wird für Nintendo DS™, Wii™ und das PlayStation®3 Computer Entertainment System veröffentlicht werden. Erstmals erscheint ein Titel aus dem **BEN 10** Franchise auch für das Nintendo 3DS™ System.

1 Wer hat's erfunden?
Es sei dahingestellt, ob Mario Kart das Genre der Funracer erfunden hat oder nicht – allerdings ist es mittlerweile nicht mehr allzu einfallsreich, jede beliebige Trickserie zu einem Rennspiel zu verwursten. Aber mal schauen, vielleicht taugt es ja sogar …

2 Bitte keine Raketen mehr!
Einer der Grundsätze bei der Entwicklung eines Funracers lautet wohl: Kein Spiel ohne Raketen! Langsam wird das aber ein bisschen langweilig. Warum nicht mal was anderes? Schildkrötenpanzer zum Beispiel – ach nee, doch nicht.

3 Das geht kürzer
Diese Floskel ist zwar auch unter Redakteuren beliebt, aber mal ehrlich: Ist „fünf verschiedene" nicht völlig sinnlos? Warum nicht einfach schreiben „fünf"?

4 Namenszwang
Offenbar verlangen die Hersteller von Spielekonsolen, Systemnamen in Pressetexten immer auszuschreiben. Klingt „Wii" nicht deutlich prägnanter als „das PlayStation®3 Computer Entertainment System"? Wir finden: Doch!

ALLES GUTE, MIYAMOTO!

N-ZONE-Leser gratulieren dem Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto zum 59. Geburtstag.

Kaum zu glauben, aber wahr: Shigeru Miyamoto wurde am 16. November 1952 schon 59 Jahr'! Zu diesem Anlass baten wir unsere Leser, Glückwunschschreiben zu verfassen und uns zuzusenden. An dieser Stelle veröffentlichen wir zwei ausgewählte Texte. Maria Schreiber und Philipp May verraten hier, warum der Mario-Erfinder für sie so wichtige Pionierarbeit geleistet hat.

Der Erfinder von Mario & Co. ist großartig. Er hat meinen absoluten Liebling erfunden, Bowser Jr.! Bis jetzt ist **Mario Party 8** das absolute Flop-Spiel, aber ich konnte mich nicht entscheiden, das absolut beste **Mario**-Spiel zu küren. Auf dem Foto sieht man alle meine Lieblingsspiele. Ich selbst bin übrigens nicht mit darauf abgebildet, da ich es besser fand, Bowser Jr. mit aufs Foto zu bringen. Damit möchte ich zeigen, was für ein großer Bowser-Jr.-Fan ich bin. Happy Birthday, Herr Miyamoto!

Maria Schreiber

Shigeru Miyamoto zeichnet vor allem die Vielfalt an Spielen aus, an denen er beteiligt ist. Trotzdem ist jedes einzelne Projekt sehr gut umgesetzt und die Detailarbeit wird oft exzellent erledigt. Außerdem darf man nicht vergessen, dass er sowohl damals als auch heute ein treibender Motor der Videospielindustrie ist. Ich habe mal ein Bild zu seinen Ehren gemacht, damit man sich die Vielfalt mal vorstellen kann (das sind natürlich nur einige seiner Werke). Ich jedenfalls freue mich schon wahnsinnig auf **Zelda: Skyward Sword** und **Super Mario 3D Land**, auch wenn Nintendo es mit den kommenden Veröffentlichungen ein bisschen zu gut mit uns meint … Mensch, das sind Sorgen.

Philipp May

GERÜCHTEKÜCHE

wir wärmen alles für euch auf

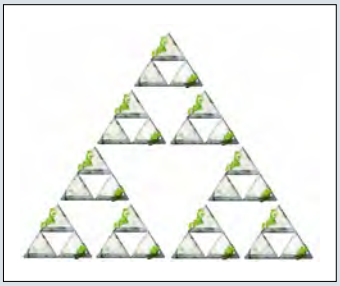
Nach den herben finanziellen Verlusten, die Nintendo im zurückliegenden Geschäftshalbjahr verbuchen musste, arbeiten die Entwickler mit Hochdruck an neuen Spielekonzepten. Nintendo will neue Genres erschaffen – schließlich sorgte auch beim früheren DS-Modell neuartige Software wie Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging, Nintendogs und English Training für exorbitant hohe Verkaufszahlen.

Es ist mittlerweile hinlänglich bekannt, dass der 3DS zunächst zu teuer angeboten wurde. Viele Kunden waren nicht bereit, 250 Euro für das Gerät zu bezahlen. Nintendo leitet daraus ab, dass die Fertigungskosten der Wii U eine bestimmte Summe nicht übersteigen dürfen. Kommt die Konsole etwa für weniger Geld als erwartet in den Handel, möglicherweise sogar für unter 300 Euro?

TOPS & FLOPS

⬆⬇ SUPER-MARIO-STRASSE

Das schmeckt nicht allen Bewohnern der spanischen Stadt Saragossa: In einem Neubauviertel tragen ab sofort 12 der 67 frisch eingeweihten Straßen die Namen von Videospielfiguren. So mancher Anwohner sorgt sich darum, dass Kinder nicht mehr die lokalen Berühmtheiten (die man üblicherweise auf Straßenschildern findet) nennen können, wohl aber die Stars ihrer Spielkonsolen. Ein Weg heißt „Avenida de Super Mario Bros." – kommt als Nächstes etwa die Waluigi-Kreuzung?



⬆ DIE KRÖNUNG!

Link kann es immer noch: Sein neuestes Wii-Abenteuer namens **Skyward Sword** sicherte sich auf Anhieb eine Wertung, die es in sich hat. Im N-ZONE-Test kassierte das meisterliche Action-Adventure eine satte Spielspaßwertung in Höhe von 93 Prozent. Herzlichen Glückwunsch!

⬆ UPDATE

Am Freitag, dem 4. November 2011 hat der Nintendo 3DS etliche neue Funktionen spendiert bekommen. So nimmt die Kameralinse seitdem auch Videos auf. Ganz besonders gut gefällt uns dabei die Tatsache, dass man auch Stop-Motion-Trickfilme erstellen kann, wenn man die nötige Muße und ein bisschen Zeit übrig hat. Christoph und Thomas drehen Filme wie die Weltmeister – da kann Steven Spielberg einpacken!

⬆ MÄRCHENHAFT!

Anfang Dezember reicht Nintendo einen zusätzlichen 3DS-Kanal nach: Im sogenannten „Briefkasten" können – vergleichbar mit der Wii-Pinnwand – auch Text- und Sprachnachrichten an registrierte Freunde verschickt werden. Was lange währt, wird endlich gut. Warum es so lange gedauert hat, eine so simple Funktion zu integrieren, ist uns allerdings schleierhaft.

⬆ VIELE KLEINE STERNCHEN

Was für eine Masse an Spielen! Die Redaktion kommt momentan aus dem Testen gar nicht heraus. Tag für Tag trudeln neue Spiele ein. Uns bleibt kaum Zeit, auch Titel abseits der üblichen Hits zu zocken. Toms Geheimtipp ist derzeit **Cave Story**, Christoph empfindet das zweite **Schlag den Raab**-Spiel als überraschend gut gelungen. Und „Hochstapler" Uwe steckt im **Tetris**-Fieber.

THE ROLLING WESTERN

3DS Im Wilden Westen wurde gerollt – und nicht geritten!

Total verrückt: In diesem ungewöhnlichen Genre-Mix aus einem Action-Klopper und einem Tower-Defense-Spiel ist der Held ein Gürteltier! Die Handlung von **The Rolling Western** spielt, wie der Titel bereits vermuten lässt, im wilden Westen. Spielziel ist es, die Areale von Steinmonstern sauber zu halten. Dafür gilt es, Verteidigungstürme zu errichten und die Widersacher frontal niederzurollen. Ja, ihr habt tatsächlich richtig gehört: Der Hauptdarsteller, nebenbei auch noch Sheriff des Ortes, kann rollen und sich so schnell und effektiv gegen alles, was seine Stadt bedroht, stellen. Dabei lassen sich sogar Combos ausführen, indem man mehrere Widersacher hintereinander plättet. Auf jeden Fall bahnt sich mit **The Rolling Western** ein äußerst interessantes Nintendo-3DS-Spiel an. Leider dauert es noch ein bisschen, bis wir mit dem schrägen Gürteltier in die Prärie rollen dürfen, denn das Spiel kommt erst im Frühjahr 2012 in den eShop. Wir gehen davon aus, dass das Spiel zwischen acht und zehn Euro kosten wird. ■

Uwe meint: *„Hier werden zwei meiner Lieblingsgenres gemischt: Action- und Geschicklichkeitsspiel. Zusammen mit dem sympathischen Protagonisten, dem interessanten Spielkonzept und der feinen Grafik bahnt sich hier ein wirklich durchdachtes 3DS-Spiel an. Darüber hinaus scheint sich Nintendo wieder verstärkt dem eShop zu widmen, denn in der Vergangenheit wurde der Download-Kanal etwas vernachlässigt!"*

WARUM ...

... VERÄNDERN MANCHE SPIELE NACHTRÄGLICH IHREN LOOK?

Diese N-ZONE-Rubrik befasst sich mit den großen Mysterien der Spielebranche. Diesmal widmen wir uns den unterschiedlichen Grafikstilen von Nintendo-Spielen.

Im Rahmen der Interview-Rubrik „Iwata fragt“ auf der offiziellen japanischen Nintendo-Webseite gab Satoru Iwata preis, dass **Kirby's Adventure Wii** ursprünglich ganz anders aussehen sollte. Die Entwickler von HAL veröffentlichten zwei Konzeptskizzen, die den Wii-Hüpfer in einem völlig anderen Licht zeigen. Das erste Bild erinnert stark an **Wario Land: The Shake Dimension**. Kein Wunder, schließlich hätte Kirby's Adventure Wii offensichtlich auch bei den Entwicklern von Good-Feel entstehen sollen. Das zweite Bild zeigt eine Mischung aus Action-Adventure und Jump & Run, das aus der isometrischen Perspektive gespielt wird.

Zurück ans Reißbrett

Dass sich Spielehersteller zu Beginn eines Projekts nicht darüber im Klaren sind, wie ein Titel letztlich aussehen soll, ist völlig normal. In der Theorie mag es sich unfassbar toll anhören, wenn man auf dem Bildschirm etwas noch nie Dagewesenes ausprobiert – doch kommt das Spiel bei den Zielgruppentests nicht gut an, gibt es technische Schwierigkeiten oder entpuppt sich das scheinbar ultra-kreative Gameplay in der Praxis als superlangweilig, heißt es umdenken! So machen bestimmte Pixel-Projekte oftmals mehrere Entwicklungsstufen durch, ehe der finale Grafikstil feststeht.

WIE SIEHST DU DENN AUS?

Aus diesen Spielen ist doch noch was geworden – trotz verworfener Grafik!

The Legend of Zelda: The Wind Waker sollte ursprünglich ganz anders aussehen. Als das Spiel erstmals auf der Hausmesse „Nintendo Space World“ im Jahr 2000 vorgestellt wurde, bekamen die Serienkenner einen realistisch anmutenden Link zu Gesicht, der sich im Video mit Oberschurke Ganondorf duellierte. Letztlich entschieden sich die Entwickler allerdings für den allseits bekannten Comic-Look.

Als die britische Spieleschmiede Rareware noch nicht dem Microsoft-Konzern gehörte, entwickelten die Pixeljongleure ausschließlich Spiele für Nintendo-Konsolen. Deshalb sollte auch der Nachfolger des N64-Ego-Shooters **Perfect Dark** ursprünglich für den GameCube herauskommen – und nicht für die Xbox 360. Dabei machte Hauptdarstellerin Joanna Dark optisch eine starke Veränderung durch – aber seht selbst!

Jet Force Gemini – ebenfalls aus dem Hause Rareware – sah bei seiner Premiere Ende der Neunziger reichlich bunt aus. Offenbar kam die farbenfrohe Gestaltung des Action-Adventures bei den Pressevertretern, die das Spiel auf der Spielemesse 3D Probe spielten, nicht allzu gut an, denn das finale Spiel war viel düsterer inszeniert. Allerdings war das N64-Projekt kommerziell letztlich nicht allzu erfolgreich. Schade eigentlich …

KIDS & CASUAL

CARTOON NETWORK: JETZT GEHT'S RUND! (Wii)

Hierzulande sind die Figuren des Spartensenders Cartoon Network nur treuen Fans geläufig – aber das ist in Amerika völlig anders. Dort kennt Ben 10, Vilgax, Dexter, Mojo Jojo sowie Bubbles, Blossom und Buttercup (auch bekannt als Powerpuff Girls) jedes Kind. In **Jetzt geht's rund!** für Wii und 3DS versammeln sich alle Helden, um mit vereinten Kräften ein klassisches 2D-Jump&Run mit deftiger Action zu bestreiten. Ob's qualitativ überzeugt, verraten wir euch in der nächsten N-ZONE. ■

WE SING UK (Wii)

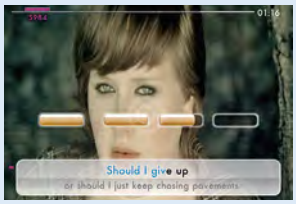
Karaoke-Sänger mit einer Vorliebe für englischsprachige Interpreten kommen mit **We Sing UK** möglicherweise auf ihre Kosten. Geboten werden unter anderem Songs von Elton John, David Bowie, Leona Lewis, Queen, den Spice Girls und James Blunt. Die Präsentation orientiert sich eng an den Vorgängern und ist nicht schlecht geraten. Im Zweifel solltet ihr einfach mal die Songliste auf der Verpackung des Spiels studieren, um festzustellen, ob **We Sing UK** etwas für euch ist. ■

WE DANCE (Wii)

Eigentlich dachten wir, das Zeitalter von Tanzmattenspielen sei vorüber, doch dann belehrte uns Nordic Games eines Besseren. **We Dance** ermöglicht sogar das Steppen von bis zu vier Spielern gleichzeitig – das bedeutet aber leider auch, dass ihr reichlich viel Platz im Wohnzimmer haben solltet. Mit dabei sind die Songs „U Can't Touch This" von MC Hammer, „Don't Turn Around" von Ace of Base, „Bamboleo" von den Gipsy Kings und „Kung Fu Fighting" von Carl Douglas. ■

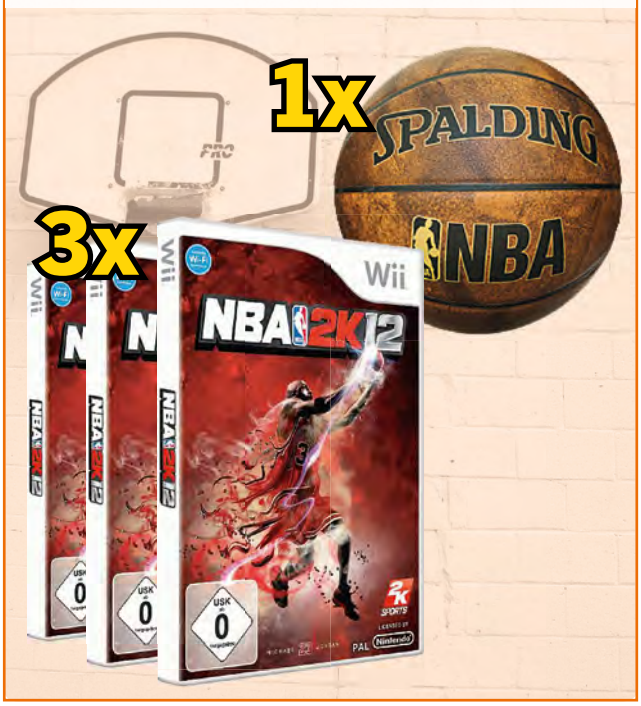
JUST DANCE 3 (Wii)

Wer die Choreografien der Songs aus den Vorgängerspielen der **Just Dance**-Reihe schon perfekt performen kann, bekommt jetzt Nachschub serviert: Ubisoft präsentiert im dritten Teil unter anderem Lieder von Jessie J („Price Tag"), a-ha („Take On Me"), Robbie Williams und Nicole Kidman („Somethin' Stupid") und den Scissor Sisters („I Don't Feel Like Dancin'"). An alten Spielvarianten (etwa Klassik- und Duettmodus) wird festgehalten. Für Zocker ist das Spiel aber nix! ■



SLAMDUNK INS GLÜCK

Gemeinsam mit 2K Sports verlosen wir drei Exemplare von NBA 2K12 sowie einen Original-NBA-Basketball und eine NBA-DVD (o. Abb.). Um am Gewinnspiel teilzunehmen, besucht ihr einfach www.n-zone.de/gewinnspiele und beantwortet uns folgende Frage: **Welcher Hersteller vertreibt NBA 2K12?** Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluss ist der 20. Dezember 2011.



DURACELL Wii CHARGING STAND

Wii Leere Akkus? Fehlanzeige!

Der Zubehör-Hersteller Vidis hat seit Kurzem eine neue Wii-Ladestation im Angebot, die mit Duracell-Akkus bestückt ist. Diese erhält ihren Strom vom Netzteil der Wii und kann mit einem Schalter separat ein- und ausgeschaltet werden. Neben den beiden beiliegenden Wii-Akkus habt ihr zudem die Möglichkeit, zwei normale Akkus der Größe AA zu laden. Die 700 mAh starken Wii-Akkus hielten im Test nicht spürbar länger als die anderer Hersteller, sind dafür aber in weniger als einer Stunde wieder voll aufgeladen. Die in schwarz und weiß zum Preis von etwa 30 Euro erhältliche Duracell-Ladestation wird von mehreren LEDs beleuchtet: Während des Ladevorgangs erscheinen die Akkuports in rotem Licht; sobald die Batterien vollständig aufgeladen sind, wird die Beleuchtung der Ports blau. ■

POKÉPARK 2

Wii Die Pokémon kehren mit neuen Raffinessen auf die Wii zurück! Es berichtet Max Drews.

PokéPark 2: Beyond the World trägt seinen Namen nicht zu Unrecht: Der Namenszusatz im Titel weist bereits auf eine der wichtigsten Neuerungen im Spiel im Vergleich zum Vorgänger hin: Neben der bereits bekannten normalen Welt erwartet den Spieler nun auch eine Alternativwelt, die parallel existieren und voller Geheimnisse stecken soll. Die normale Welt teilt sich allerdings wie im vorigen Spiel in Zonen auf, in denen sich wiederum verschiedene sogenannte Attraktionen befinden, an denen sich Minispiele absolvieren lassen. Die Zonen orientieren sich dabei thematisch an den unterschiedlichen Pokémon-Typen wie Feuer, Eis oder Pflanze.

Zu viert gegen den Rest

Als eine weitere Neuerung tauchen erstmals die Pokémon der neuen 5. Generation auf, um Pikachu seine Abenteuer im PokéPark entweder zu erleichtern oder zu erschweren: Denn längst nicht alle Artgenossen sind freundlich gesinnt, auch Kämpfe und Wettstreite werden ausgetragen. Glücklicherweise steht Pikachu – im Vergleich zum Vorläufer – jetzt nicht mehr alleine im Kampf gegen seine Gegner da: Nintendo hat bereits einen Mehrspielermodus bestätigt, in dem bis zu vier Freunde in das Geschehen einsteigen können. Diese übernehmen dann die Rollen der Einall-Starterpokémon Serpifeu, Floink und Ottaro. Im Gegensatz zum Vorgänger wird man an jeder der verfügbaren Attraktionen nun also zu viert um den höchsten Highscore spielen können. Die Herausforderungen könnten dabei abwechslungsreicher kaum sein: Mal nehmt ihr an einem Wettrennen, dann wieder an einem Lianenschwingen oder sogar an Quizrunden mit Fragen rund um die Welt der Pokémon teil.

Vereinte Kräfte

Und da geteilter Spaß bekanntlich doppelter Spaß ist, darf man davon ausgehen, dass es mit Freunden noch mehr Vergnügen machen wird, die Gegend zu erkunden als solo. Doch nicht nur im Mehrspielermodus sind die Anfangspokémon der **Schwarzen** und **Weißen Edition** verfügbar: Man kann sie auch als alternative Figuren zu Pikachu steuern und muss dies sogar manchmal, um in versteckte Gebiete vorzudringen. Jedes der Taschenmonster verfügt nämlich über eine besondere Fähigkeit: Serpifeu erreicht hoch gelegene Plattformen über einen Doppelsprung, Floink kann im Weg liegende große Steine zerbrechen und Ottaro Seen und andere Wasserflächen schwimmend überwinden.

Fotoschau

Für Fotografiefreunde ein besonderer Leckerbissen: Es wird möglich sein, im Spiel Schnappschüsse, etwa von besonderen Momenten, aufzunehmen, sie auf SD-Karte zu speichern und anschließend auf den Computer zu übertragen, um sie beispielsweise als Desktophintergrund zu verwenden. Darüber hinaus hat Nintendos Satoru Iwata erst kürzlich im Rahmen der Quartalsveröffentlichungen der Firma neue Infos zu einem **Pokémon**-Spiel bekannt gegeben, das demnach eine Beziehung zu **PokéPark 2** haben soll. Welcher Art diese genau ist, ist allerdings noch nicht bekannt, ebenso wenig wie die Antwort auf die Frage, ob das Spiel auch hierzulande erscheint: Bisher ist es nicht einmal in den USA, geschweige denn in Europa angekündigt. Da es allerdings auch der Vorgänger namens **Pikachus großes Abenteuer** in westliche Gefilde schaffte, ist davon auszugehen, dass es mit dem Nachfolger nicht anders sein wird. Wenn das Spiel vermutlich 2012 auch in Deutschland erhältlich ist, könnte uns damit ein schöner Abschluss der Wii-Ära erwarten. ■

G//AMES

präsentiert

SPIELE GRATIS

MARVEL

SUPER HERO SQUAD

ONLINE

Willkommen im Team!

Rette die Welt mit den grössten Superhelden aller Zeiten auf

www.super-heroes-game.de

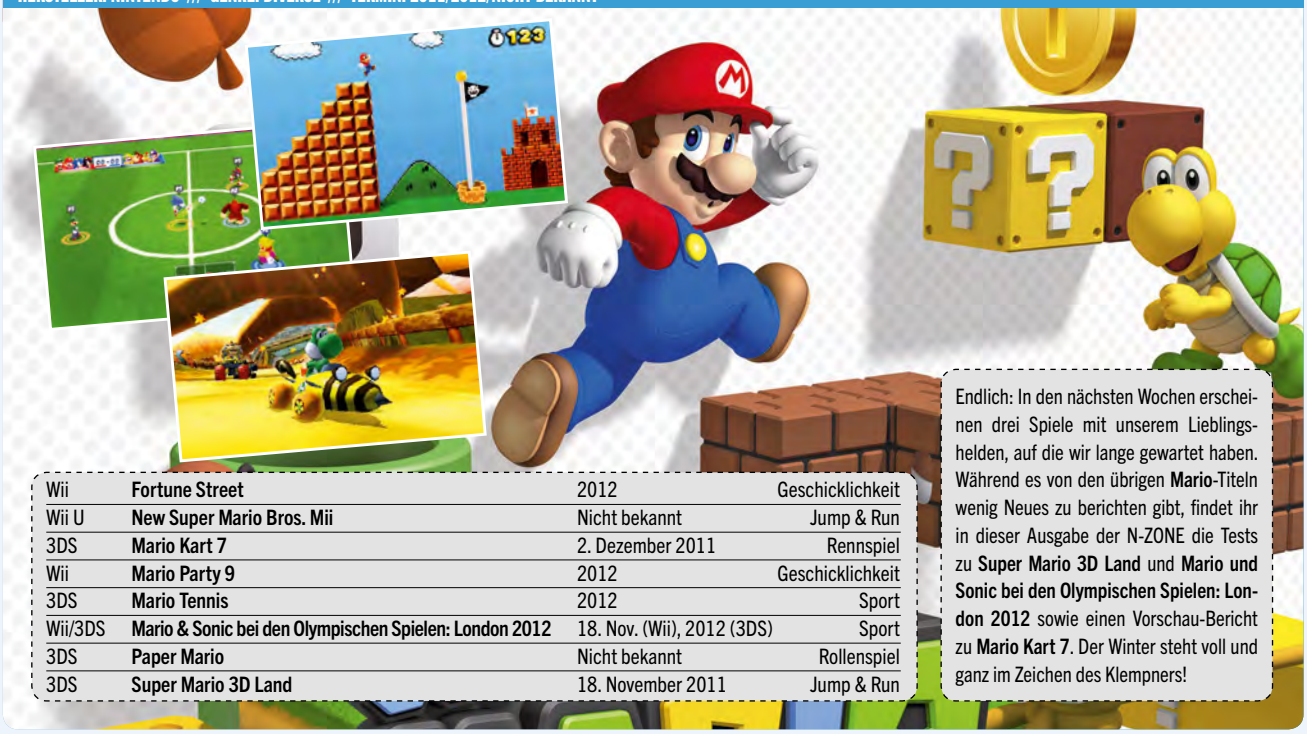
G//AMES gazillion MARVEL www.marvel.com

MARVEL, Super Hero Squad : TM & © 2011 Marvel & Subs.
Licensed by Marvel Characters B.V. www.marvel.com. All rights reserved." und "© 2011 Gazillion, Inc. All rights reserved.

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

1 SUPER MARIO

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: DIVERSE /// TERMIN: 2011/2012/NICHT BEKANNT

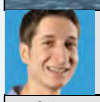


Wii	**Fortune Street**	2012	Geschicklichkeit
Wii U	**New Super Mario Bros. Mii**	Nicht bekannt	Jump & Run
3DS	**Mario Kart 7**	2. Dezember 2011	Rennspiel
Wii	**Mario Party 9**	2012	Geschicklichkeit
3DS	**Mario Tennis**	2012	Sport
Wii/3DS	**Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012**	18. Nov. (Wii), 2012 (3DS)	Sport
3DS	**Paper Mario**	Nicht bekannt	Rollenspiel
3DS	**Super Mario 3D Land**	18. November 2011	Jump & Run

Endlich: In den nächsten Wochen erscheinen drei Spiele mit unserem Lieblingshelden, auf die wir lange gewartet haben. Während es von den übrigen **Mario**-Titeln wenig Neues zu berichten gibt, findet ihr in dieser Ausgabe der N-ZONE die Tests zu **Super Mario 3D Land** und **Mario und Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012** sowie einen Vorschau-Bericht zu **Mario Kart 7**. Der Winter steht voll und ganz im Zeichen des Klempners!

REDAKTIONS-TOP-5

1. MARIO KART 7 (3DS)



Nachdem die Redaktion das neue **Super Mario** bereits ausführlichst gespielt hat, ist das Team jetzt so richtig heiß auf **Mario Kart 7**.

1 ▲		GENRE	Rennspiel
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	02. Dezember 2011

2. LUIGI'S MANSION 2 (3DS)

2 ▲		GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	2012

3. RESIDENT EVIL: REVELATIONS (3DS)

5 ▲		GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Capcom	TERMIN	27. Januar 2012

4. DRAGON QUEST X (Wii/Wii U)

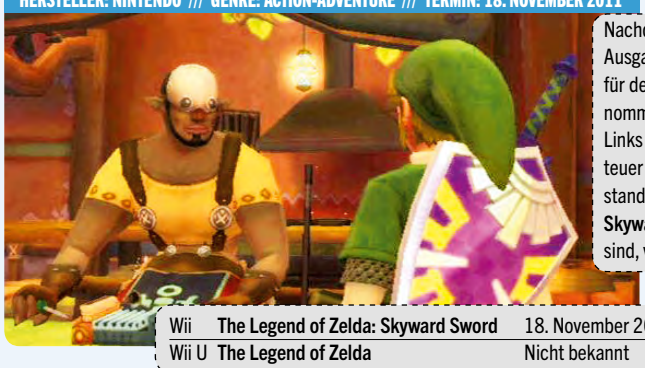
5 ▲		GENRE	Rollenspiel
ENTWICKLER	Square Enix	TERMIN	2012

5. PAPER MARIO (3DS)

Neu ▲		GENRE	Rollenspiel
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	Nicht bekannt

2 THE LEGEND OF ZELDA

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ACTION-ADVENTURE /// TERMIN: 18. NOVEMBER 2011



Nachdem wir in der vorherigen Ausgabe **Zelda: Four Swords** für den 3DS unter die Lupe genommen haben, war diesmal Links letztes großes Wii-Abenteuer auf dem N-ZONE-Prüfstand. Warum wir positiv von **Skyward Sword** überrascht sind, verraten wir ab Seite 30!

Wii	**The Legend of Zelda: Skyward Sword**	18. November 2011	Action-Adventure
Wii U	**The Legend of Zelda**	Nicht bekannt	Action-Adventure

3 POKéMON

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ROLLENSPIEL /// TERMIN: 2011/2012

Nintendo schickt diesen Winter nicht nur Mario und Link ins Rennen – auch die Pokémon sollen dafür sorgen, dass der 3DS endlich in die Gänge kommt. Und auch den Wii-Besitzern wird im kommenden Jahr noch ein Ableger der Erfolgsreihe beschert.

3DS	**Super Pokémon Rumble**	2. Dezember 2011	Rollenspiel
Wii	**PokéPark 2**	2012	Action-Adventure

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-, 3DS- und DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

4 PROFESSOR LAYTON

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** GESCHICKLICHKEIT /// **TERMIN:** 25. NOVEMBER 2011

Die Fans können es kaum noch erwarten, mit dem Prof endlich auch auf dem 3DS zu rätseln. Bislang gibt's dafür allerdings noch keinen Releasetermin – von **Professor Layton vs. Ace Attorney** ganz zu schweigen. Aber immerhin erscheint hierzulande bald das vierte **Layton** für den alten DS, mit dem sich das Warten auf einen 3D-Ableger ganz gut ertragen lässt.

DS	**Professor Layton und der Ruf des Phantoms**	25. November 2011	Geschicklichkeit
3DS	**Professor Layton**	Nicht bekannt	Geschicklichkeit
3DS	**Professor Layton vs. Ace Attorney**	Nicht bekannt	Geschicklichkeit

5 DRAGON QUEST

HERSTELLER: SQUARE ENIX /// **GENRE:** ROLLENSPIEL /// **TERMIN:** 2012

So langsam kommen die in Japan sehr populären **Dragon Quest**-Spiele auch beim europäischen Publikum an: Auch diesmal haben es zwei Spiele des Franchises wieder in die Top-10-Most-Wanted geschafft. In Fernost wurde die **DQ Collection** bereits veröffentlicht, hierzulande werden wir darauf noch bis zum nächsten Jahr warten müssen.

Wii	**Dragon Quest Collection**	2012	Rollenspiel
Wii/Wii U	**Dragon Quest X**	2012	Rollenspiel

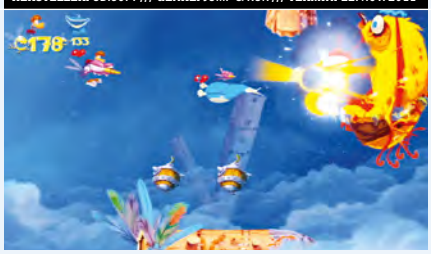
6 LUIGI'S MANSION 2

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** ACTION-ADVENTURE /// **TERMIN:** 2012

Auch im Jahr 2012 werden wir weiterhin mit erstklassigen Nintendo-Games versorgt, wie die Fortsetzung von **Luigi's Mansion** beweist. Der genaue Erscheinungstermin steht derzeit noch nicht fest, wir gehen aber von einem späten Release in der zweiten Jahreshälfte aus.

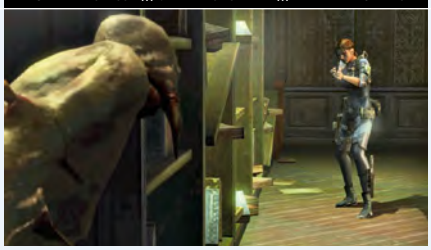
7 RAYMAN ORIGINS

HERSTELLER: UBISOFT /// **GENRE:** JUMP & RUN /// **TERMIN:** 22. NOV. 2011



8 RESIDENT EVIL REVELATIONS

HERSTELLER: CAPCOM /// **GENRE:** ACTION-ADV. /// **TERMIN:** 27. JAN. 2012



9 KIRBY'S ADVENTURE Wii

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** JUMP & RUN /// **TERMIN:** 25. NOV. 2011

10 SONIC GENERATIONS

HERSTELLER: SEGA /// **GENRE:** JUMP & RUN /// **TERMIN:** 18. NOV. 2011

3DS

GESPIELT N-ZONE

ONLINE WWW Weitere Inhalte: www.n-zone.de

Genre: Rennspiel | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 02. Dezember 2011

SCREEN-INFO

Alle Screenshots, die auf diesen vier Seiten abgedruckt sind, stammen aus Nintendos Pressedatenbank und geben die Bildqualität von **Mario Kart 7** glaubhaft wieder.

MARIO KART 7

Text | Christoph Kraus

Kurz vor der Veröffentlichung küren wir die 19 besten Items der potenziellen Rennspiel-Referenz für den 3DS – angefangen beim schwächsten!

19 MÜNZE

Schon in **Mario Kart: Super Circuit** auf dem Game Boy Advance sorgten Münzen, die auf den Rennstrecken verteilt waren, für Nervenkitzel: Sie steigerten die Geschwindigkeit des jeweiligen Fahrers. Aber wehe, wenn er infolge von Kollisionen keinerlei Taler mehr hatte – dann genügte schon ein Rempler und der Pilot drehte sich mehrmals um die eigene Achse. Nach diesem Schema scheinen auch die Münzen in **Mario Kart 7** zu funktionieren. Ein überaus sinnvolles Spielelement, finden wir!

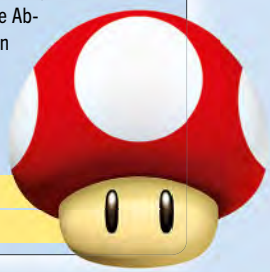
GEFÄHRLICHKEIT:

NUTZEN:

Die Ballonschlachten machen auch auf dem 3DS etwas her. Einige von ihnen stammen aus den Vorgängern der Serie.

18 PILZ

Dieser Gegenstand schadet zwar niemandem, aber dafür bringt er dem Anwender einen großen Nutzen: Nur wenn man den Pilz besitzt, kann man auf bestimmten Strecken mehr oder weniger sinnvolle Abkürzungen nehmen. Je nach Rennpiste lässt sich somit ein Zeitvorsprung von mehreren Sekunden herausholen. Gerade im Aufspüren aller Geheimpfade liegt ein großer spielerischer Anreiz. Und deshalb ist der Pilz für **Mario Kart**-Fans auch so unerlässlich!



GEFÄHRLICHKEIT:

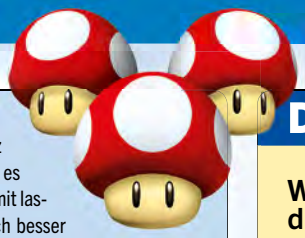
NUTZEN:

17 BANANENSCHALE

Machen wir uns nichts vor: Die Bananenschalen sind selbst im **Mario Kart**-Universum alles andere als cool. Sie sorgen lediglich dafür, dass sich ein Fahrer, der auf ihnen ausrutscht, kurzzeitig zum Stillstand kommt und dann wieder an Tempo gewinnen muss, um den Konkurrenten hinterherzujagen. Doch wer schon einmal einem Rivalen eine Bananenschale um die Ohren gepfeffert hat, woraufhin dieser den sicher geglaubten Zieleinlauf als Führender verpasste, weiß: Die Banane rockt!

GEFÄHRLICHKEIT:

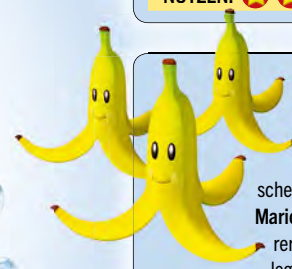
NUTZEN:



16 DREIER-PILZ

Noch nützlicher als der herkömmliche Pilz ist der dreifache Champignon: Er ermöglicht es dem Fahrer, drei Turbos in Folge zu zünden. Damit lassen sich besonders gut versperrte Abkürzungen noch besser nehmen. Aber der große Nachteil bleibt: Der Pilz fügt euren Konkurrenten keinerlei Schaden zu – er hindert die Rivalen also nicht am Vorwärtskommen, sondern bringt euch lediglich einen kurzzeitigen Zeitvorteil. Doch allein diese Stärke macht den Gegenstand besonders wertvoll.

GEFÄHRLICHKEIT:
NUTZEN:



15 BANANENSTAUDE

Zwar ist die Bananenstaude – also drei Bananen, die nacheinander abgefeuert werden – prinzipiell kaum gefährlicher als eine einzelne Frucht. Doch die Wahrscheinlichkeit, dass ein Rivale darauf ausrutscht, ist höher. Auch in **Mario Kart 7** gehört die Staude zum festen Repertoire der Rennfahrer. Wusstet ihr, dass man die Bananen nicht nur nach hinten ablegen kann, sondern auch nach vorn, wenn man den Stick in die gewünschte Richtung drückt? So erwischt ihr mit etwas Glück Fahrer vor euch.

GEFÄHRLICHKEIT:
NUTZEN:

14 BLOOPER

Bei diesem Item handelt es sich um einen Tintenfisch, der das Cockpit eines Rivalen verschmiert, sodass dieser nichts mehr sieht und mit etwas Glück von der Strecke abkommt. Blooper tauchte erstmals in **Mario Kart DS** auf, auch im Nachfolger **Mario Kart Wii** hinderte er die Fahrer am Geradeausfahren. Er wich erst nach einer gewissen Zeit von der Stelle – aber auch das Aktivieren eines Pilzes oder das Überqueren eines Tempostreifens beseitigte Blooper vom Cockpit.

GEFÄHRLICHKEIT:
NUTZEN:

13 GRÜNER KOOPA-PANZER

Wenn er auftaucht, heißt es Reißaus nehmen: Der grüne Schildkrötenpanzer ist nicht nur eine äußerst durchschlagskräftige Waffe, sofern er jemanden erwischt. Er ist auch äußerst unberechenbar – denn da er stets von Wänden abprallt und dann orientierungslos durch den Level fliegt, kann man seine Bahn schwer vorausberechnen. Es gibt nur ein großes Manko: Der grüne Panzer lässt sich schwer handhaben.

GEFÄHRLICHKEIT:
NUTZEN:

GRÜNER DREIER-PANZER

Deutlich besser als mit der Solovariante hat man es da mit dem dreifachen grünen Koopa-Panzer: Seine Durchschlagskraft ist identisch mit dem einzelnen Modell (daher vergeben wir bei „Gefährlichkeit“ dieselbe Punktzahl), allerdings ist seine Trefferwahrscheinlichkeit viel höher. Wer auf Nummer sicher gehen möchte, dass seine Panzer den Richtigen treffen, feuert einfach alle drei nacheinander ab. Mit dieser Taktik kann man nur gewinnen. In **Mario Kart 7** sind die Dreiergeschosse wieder mit dabei.

GEFÄHRLICHKEIT:
NUTZEN:

12

DAS IST NEU!

Wir präsentieren Neuerungen in Mario Kart 7, die Nintendo kurz vor knapp verraten hat.

DIE VERNETZUNG

Ihr habt **Mario Kart DS** gern übers Internet gezockt, musstet euch aber für Online-Turniere immer via Mail, SMS oder Telefon verabreden? Diese Zeiten sind jetzt vorbei: **Mario Kart 7** erlaubt das Anlegen von Spielergruppen. Die erzielten Rennergebnisse werden dann in einer Tabelle aufgelistet. Das nennen wir mal Transparenz! Zudem lassen sich auch die Regeln nach Belieben verändern. Was es damit auf sich hat, verraten wir euch im Test.

DIE RETRO-KURSE

Nintendo hat bereits die ersten Nostalgiepisten angekündigt. Insgesamt wird es 16 Kurse geben, die wir noch aus früheren **Mario Kart**-Teilen kennen. Dazu zählen „Luigi's Mansion“, „Koopa-Strand“ und viele weitere Kurse (siehe nächste Doppelseite).

DIE TASCHE

Wer sich **Mario Kart 7** im Handel reserviert, erhält eine Nintendo-3DS-Schutztasche im **Mario Kart 7**-Design. Eine ähnliche Hülle wurde bereits an die Vorbesteller von **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** verteilt. Eine klasse Aktion von Nintendo!

DIE FAHRER

Kurz vor Redaktionsschluss gab Nintendo bekannt, dass nicht nur Metall-Mario und Lakitu als neue Fahrer dabei sein werden, sondern auch Shy Guy. Der smarte Typ aus **Super Mario Bros. 2** war in den Vorgängern lediglich im Mehrspielermodus anwählbar, wenn man nur mit einem Modul zockte.

DIE STREETPASS-OPTIONEN

Raffiniert: Wenn ihr zum Beispiel beim Bummel in der Fußgängerzone einen anderen **Mario Kart 7**-Spieler trefft, der seine Konsole angeschaltet hat, tauscht euer 3DS mit diesem Daten aus, etwa Statistiken oder die Anzahl gesammelter Münzen. Via SpotPass lassen sich zudem Geisterdaten herunterladen. Ihr müsst dazu allerdings die Internetverbindung auf dem 3DS einrichten.

DER KANAL

Das gefällt uns besonders gut: Ähnlich wie bei **Mario Kart Wii** wird es auch zu **Mario Kart 7** einen separaten 3DS-Kanal geben, der dann im Hauptmenü der Konsole angezeigt wird. Dort seht ihr auf den ersten Blick, wenn ihr neue Daten empfangen habt. Clever gemacht!

SPIEL'S RETRO!

Ebenso wie Mario Kart: Super Circuit, Mario Kart DS und Mario Kart Wii setzt der neue 3DS-Flitzer auf Pisten, die es schon in anderen Serien-Episoden gab – hier stellen wir euch einige davon vor.

PANZER-CUP

- Luigi's Mansion aus **Mario Kart DS**
- Pilz-Schlucht aus **Mario Kart Wii**
- Luigi Raceway aus **Mario Kart 64**
- Bowser Castle aus **Mario Kart: Super Circuit**

BANANEN-CUP

- Koopa Beach aus **Mario Kart 64**
- Mario Circuit 2 aus **Super Mario Kart**
- Kokos-Promenade aus **Mario Kart Wii**
- Waluigi-Flipper aus **Mario Kart DS**

Den Waluigi-Flipper (hier als DS-Screenshot) fanden die Fans überaus gelungen.

Die Bilder zeigen einen Vergleich zwischen der Strecke „Luigi's Mansion" auf DS und 3DS.

Die Pilz-Schlucht gab es erstmals in **Mario Kart Wii**.

DIE AUCH?

Internet-Gerüchten zufolge ist auch die Piste „Kalimari Desert" aus **Mario Kart 64** auf dem 3DS enthalten.

„DK Alpin" aus **Mario Kart DS** könnte in **Mario Kart 7** ebenfalls zu finden sein. Schön wär's allemal.

Die Fans spekulieren außerdem darauf, dass der allseits beliebte Blätterwald aus **Mario Kart Wii** auf dem Nintendo 3DS anwählbar sein wird.

11 FEUERBLUME

Dieses Objekt hat einen großen Vorteil: Sein Streufaktor ist extrem hoch! Es ist beinahe ausgeschlossen, dass die Feuerblume ihr Ziel verfehlt. Aktiviert ihr sie, so schleudert der jeweilige Fahrer mehrere Feuerkugeln durch die Pampa und jeder Rennpilot, der damit in Berührung kommt, wird erst einmal kurzzeitig außer Gefecht gesetzt. Die Feuerblume gab es bislang noch in keinem anderen Serienableger für eine Mobilkonsole – das ändert sich mit **Mario Kart 7**.

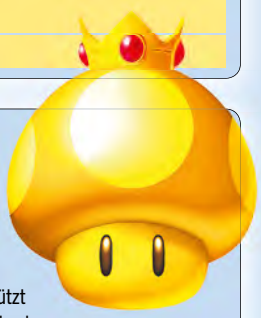
GEFÄHRLICHKEIT:
NUTZEN:

10 FALSCHES FRAGEZEICHEN

Dieser Gegenstand sieht harmlos aus, ist aber sehr gefährlich: Wer versehentlich mit dem falschen Fragezeichenblock kollidiert, wird massiv ausgebremst und muss erst wieder mühsam seine ursprüngliche Geschwindigkeit zurückgewinnen. Der Block ist deshalb so heimtückisch, weil er aus der Ferne kaum von einem herkömmlichen Item-Stein zu unterscheiden ist. Er bringt allerdings recht wenig Nutzen, da er nur indirekt Vorteile bringt – etwa wenn ein Rivale mit Vollgas hineindonnert.

GEFÄHRLICHKEIT:
NUTZEN:

9 GOLDENER PILZ



Jetzt geht's so richtig ab! Der goldene Pilz ermöglicht euch einen lang anhaltenden Geschwindigkeitsschub, der euch mit etwas Glück innerhalb weniger Sekunden an die Spitze des Fahrerfelds bringt! Allerdings hat das Gold-Item dieselben Schwächen wie die anderen Pilzvarianten: Es nützt ausschließlich euch etwas – die Rivalen müssen also lediglich um ihre Führungsposition fürchten, wenn ihr den Champignon habt.

GEFÄHRLICHKEIT:
NUTZEN:

8 BOB-OMB

Hinter der Fassade des sympathischen Bömbchens mit Glupschaugen, Aufziehdraht und Zündschnur steckt ein Fiesling sondergleichen: Bob-omb hat durchschlagende Wirkung, wenn er nach einem gezielten Wurf sein Opfer erreicht. Alle Fahrer, die sich in der Nähe befinden, werden augenblicklich durch die Luft gewirbelt und für einige Sekunden schachmatt gesetzt. Übrigens: In **Super Mario 64** war sogar ein ganzer Level nach Bob-omb benannt, nämlich Bob-ombs Bombenberg.

GEFÄHRLICHKEIT:
NUTZEN:

7 BLATT

Wir lieben neue **Mario Kart**-Items – und hier kommt eines! Das Blatt gab es zwar schon in **Super Mario Kart** fürs SNES, doch in **Mario Kart 7** erhält es eine völlig neue Bedeutung. Wenn die Rennpiloten dieses Utensil aktivieren, können sie Barrieren, die sich auf den Pisten befinden, locker-flockig durchbrechen. Außerdem gelingt es ihnen dann mühelos, Konkurrenten von der Bahn zu werfen. Das Blatt vereint also den Unverwundbarkeitsstern mit einer Planierraupe, die alles aus dem Weg räumt.

GEFÄHRLICHKEIT:
NUTZEN:

Weg da, aber sofort! Auf dieser Piste sind eure Gegner nicht die einzigen Hindernisse.

6 ROTER KOOPA-PANZER

Dieser Gegenstand ist wohl deshalb bei den **Mario Kart**-Fans besonders beliebt, weil er so unproblematisch zu handhaben ist: Man muss einfach die Schusstaste drücken und schon sucht sich der rote Schildkrötenpanzer ganz automatisch sein Ziel. Nicht zuletzt deshalb ist das Item so gefährlich. Nur in den seltensten Fällen prallt der rote Panzer an einem Objekt an und verliert dadurch seine Wirkung. Noch durchschlagskräftiger ist allerdings die Dreiervariante der Schildkröten-Bepanzerung!

GEFÄHRLICHKEIT:
NUTZEN:

5 BLITZ

Alle Achtung: Ist einer eurer Rivalen im Besitz eines Blitzes, hilft oftmals nur noch hoffen, dass nichts passiert. Der Blitz lässt alle gegnerischen Fahrer auf Miniaturgröße schrumpfen und drosselt auch ihre Geschwindigkeit drastisch. Unter diesen äußerst schlechten Voraussetzungen lassen sich sogar die meisten Abkürzungen nicht mehr nehmen, weil euch das nötige Tempo fehlt. Noch Fragen zur Gefährlichkeit des Blitzes? Nein? Dann ist ja alles gut!

GEFÄHRLICHKEIT:
NUTZEN:

4 KUGELWILLI

Michael Schumacher hätte den Einsatz des Kugelwillis wohl dringend nötig: Auf Knopfdruck befördert euch dieses Item im günstigsten Fall bis an die Spitze des Fahrerfelds – auch wenn ihr als einer der Letzten über die Pisten heizt. Schrammt ihr auf dem Weg zur Nummer 1 dabei ungeliebte Rivalen, werden diese praktischerweise gleich von der Strecke gedrängt. So vereint der Kugelwilli zwei nützliche Eigenschaften in einem Objekt: euch zu nutzen und anderen zu schaden.

GEFÄHRLICHKEIT:
NUTZEN:

3 ROTER DREIER-PANZER

Aufgemerkt! Wenn ein Konkurrent mit dem roten Schildkrötenpanzer im Dreierpack unterwegs ist, heißt es Reißaus nehmen. Die Schüsse treffen ihr Ziel – wie beim herkömmlichen Modell – jeweils automatisch. Den Panzern können sogar Kurven und im Weg stehende Objekte in der Regel nichts anhaben. Das war im ersten **Super Mario Kart** noch anders. Wir sind uns sicher, dass das Koopa-Arsenal auch in **Mario Kart 7** wieder für heftige Wutausbrüche sorgen wird.

GEFÄHRLICHKEIT:
NUTZEN:

2 STACHI-PANZER

Aufmerksame Nintendo-Zocker wissen: Der Stachi-Panzer, wie ihn **Mario Kart**-Serienliebhaber bislang kannten, hat Flügel. Er konnte demjenigen, der ihn einsetzt, in den letzten Serien-Episoden überraschend zum Sieg verhelfen. Denn der Stachi-Panzer sorgte für eine riesengroße Explosion, die alles und jeden in die Luft katapultierte, der sich in der Nähe befand. Wir gehen davon aus, dass das kolossal bedrohende Item auch in **Mario Kart 7** diese Wirkung hat. Also: Alle Achtung!

GEFÄHRLICHKEIT:
NUTZEN:

1 DIE ZAHL 7

Schneewittchen scharte einst SIEBEN Zwerge um sich. Eine Woche besteht aus SIEBEN Tagen. Die Kirche kennt SIEBEN Todsünden. Und Schlager-Titan Wolfgang Petry griff die Zahl in seinem Gassenhauer „SIEBEN Tage, SIEBEN Nächte“ sogar zweimal auf. Kurz und knapp also: Es handelt sich um eine äußerst außergewöhnliche Ziffer. In **Mario Kart 7** – schon wieder die SIEBEN – wird es die 7 als Item geben. Ihr bekommt gleich sieben Gegenstände gleichzeitig, die sich dann um euer Kart drehen. Diese könnt ihr dann der Reihe nach einsetzen. Das nennen wir gefährlich und nützlich!

MARIO KART 7

GEFÄHRLICHKEIT:
NUTZEN:

Nicht nur in der Formel 1 gibt's Nachrennen, sondern auch in Nintendos **Kart**-Universum.

MEINUNG • THOMAS EDER

„Die sichere Rennspiel-Referenz!“

Eines ist klar: **Mario Kart 7** wird der Abräumer des Jahres. Ich bin überzeugt, dass die Online-Funktionen der neuen Nintendo-Raserei für ganz neue Impulse sorgen werden. Vor allem die Möglichkeit, die Ränge meiner Team-Mitglieder via Internet zu verfolgen, hört sich äußerst spannend an. Auch die neuen Items dürften für gehörigen Tiefgang sorgen. Ich bin mir nur nicht sicher, welchen Fahrer ich wählen werde. Donkey Kong? Wario? Bowser? Hauptsache, ein Schwergewicht aus dem Pilzkönigreich!

WERTUNGSTENDENZ I 9 VON 10

MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Volltanken und Gas geben!“

Nicht, dass ich an der spielerischen Qualität von **Mario Kart 7** ernsthaft gezweifelt hätte – aber es ist gut zu wissen, dass die Entwickler von Nintendo immer noch Lust haben, einen neuen Ableger der Spaßflitzer-Serie zu erschaffen. An allen Ecken und Enden findet man zahllose Details, die von großer Sorgfalt bei der Programmierung zeugen. Da wäre einerseits die neue Cockpit-Ansicht zu nennen, die – verbunden mit der Bewegungssteuerung – für neue Akzente sorgt. Andererseits hält Nintendo am grundsätzlichen Gameplay fest und ergänzt es lediglich durch neue Fahrer, Pisten und Items. So wünsche ich mir das!

WERTUNGSTENDENZ I 9 VON 10

Die Idylle trügt: In diesem Wald ist nicht alles eitel Sonnenschein. Kirby und seine Kumpel gehen dem Übel auf die Spur …

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** HAL Laboratory
Hersteller: Nintendo | **Termin:** 25. November 2011

KIRBY'S ADVENTURE Wii

Text | Christoph Kraus

Vier gewinnt: Kirby ist wieder im Anmarsch – und er hat vierfache Verstärkung mitgebracht!

Wir mochten schon immer die Art von Spielen, bei denen Freunde auf Knopfdruck ein- und aussteigen konnten. Nichts ist schöner, als ein Spiel allein zu beginnen und spontan – wenn beispielsweise ein Kumpel zu Besuch kommt – gemeinsam weiterzuzocken. **Kirby's Adventure Wii** ist genau nach diesem Muster ausgelegt: Bis zu vier Zocker können sich vor dem Bildschirm versammeln, um die rosarote Kugel und ihre Freunde geschickt durch die Levels zu schleusen. Sobald es einem Zocker nicht mehr passt (oder dieser kurz mal Getränkenachschub holen muss), klinkt er sich einfach aus der laufenden Partie aus, um bei der nächsten Runde wieder dabei zu sein.

Invasion der Außerirdischen

Aber worum geht's eigentlich im neuen Wii-Spiel des Nintendo-Superstars? Ein außerirdisches Raumschiff landet in der bunten **Kirby**-Welt, doch dabei gibt es einen kleinen Unfall, wodurch das Fluggerät zersplittert und dessen Überbleibsel sich über das gesamte Popstar-Land verteilen. Jetzt ist guter Rat teuer: Der arme Bruchpilot ist in einer Umgebung gelandet, die ihm so gar nicht vertraut ist – deshalb möchte er natürlich dringend wieder nach Hause. Aus purer Barmherzigkeit verbündet sich Kirby mit seinen Widersachern von einst, etwa mit König Nickerchen, Meta Knight oder Waddle Dee. Mit vereinten Kräften versucht das Gespann, die Bruchteile des Raumschiffs einzusammeln und das Vehikel

SCREEN-INFO

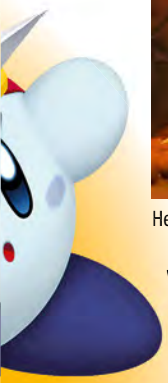
Die hier abgedruckten Screenshots haben wir der Pressedatenbank von Nintendo of Europe entnommen. Sie geben die Bildqualität von **Kirby's Adventure Wii** glaubwürdig wieder.

Die farbenfrohe Levelgestaltung kommt bei dieser Art von Spiel gut rüber.

Solospaziergang: Wer allein durch die Levels streifen möchte, kann dies auch tun.

Heiß: Hier spuckt Kirby gerade einem Widersacher seinen Feueratem ins Gesicht.

Auf diesem Bild ist das Traumland noch in Ordnung – richtig dick kommt's erst noch.



wieder zusammenzumontieren, um dem außerirdischen Gast die baldige Heimreise zu ermöglichen. Das nennen wir echte Freundschaft!

Zu viert unschlagbar

Wir durften **Kirby's Adventure Wii** bereits im Hauptquartier von Nintendo of Europe in Frankfurt am Main antesten und sind positiv überrascht. Erwartet hatten wir ein routiniertes Jump & Run mit den üblichen Verwandlungsmöglichkeiten und der üblichen Spielmechanik. Doch die vielfältigen Ideen, die die Entwickler auf den Bildschirm brachten, machen den klassischen 2D-Hüpfer zu einem besonderen Spielerlebnis. Insbesondere die Vielseitigkeit der Hauptfiguren hat uns gut gefallen: So kann Kirby diesmal nicht nur die Fähigkeiten seiner Gegner annehmen, sondern raubt auch deren Kopfbedeckungen. Trägt der Held etwa eine grüne Kappe, wissen die Spieler sofort, dass Kirby jetzt mit dem Schwert seine Widersacher in die Flucht schlägt.

XXL-Kirby

Neu ist zudem, dass Kirby erstmals Superkräfte annehmen kann, sofern er vorher besonders kolossale Feinde verschluckt. Es mag zwar nützlich erscheinen, als Träger eines riesigen Schwerts durch die Levels zu laufen, allerdings hält die Wirkung nicht unbegrenzt an. Eine Leiste, die am Bildschirmrand eingeblendet ist, verrät die Haltbarkeit der jeweiligen Verwandlungsform. Alles in allem hört sich **Kirby's Adventure Wii** nach einem wirklich guten und durchdachten Jump & Run klassischer Machart an. ■

Dieses monströse Schwert darf Kirby nicht unbegrenzt lange in der Hand halten. Die Kraft lässt bald nach.

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„Kirby und Spielspaß im Viererpack?"

Kirby und das magische Garn – das letzte Wii-Abenteuer des rosaroten Klopses – sorgte zwar nicht durch einen allzu hohen Schwierigkeitsgrad für Begeisterung, wohl aber durch die kreativen Spielelemente. Auch das neueste Jump & Run des Nintendo-Superstars sorgt für ebenbürtige Unterhaltung, allerdings arbeiten die Entwickler mit anderen Mitteln: Im Vordergrund steht das gemeinsame Spielerlebnis mit bis zu vier Zockern gleichzeitig. In der nächsten N-ZONE wagen wir uns mit vereinten Kräften durchs Traumland!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Ihr seid zu viert, aber jeder möchte als Kirby spielen? Nichts leichter als das!

Kirby feuert einen Mega-Angriff auf seinen Widersacher ab – Volltreffer!

Nintendo Wii Family Edition

Die beliebte Konsole im Einsteigerset – Wii-Spaß für die ganze Familie!

- DVD-Laufwerk • WLAN, 2x USB-A
- inkl. Wii Sports und Wii Party (ab 6 Jahre) • ab dem 18.11.11 erhältlich

QW#N24

Wii Fit Plus inkl. Wii Balance Board

Das vielfach ausgezeichnete Trainingsprogramm für die Nintendo Wii!

- ohne Altersbeschränkung
- inkl. Balance Board

YSPW75

Wii Remote Plus

Wii-Controller im Design einer TV-Fernbedienung.

- intuitive Steuerung durch Bewegung
- bis zu vier Wii-Fernbedienungen gleichzeitig nutzbar
- Bluetooth

QWZN0A

Legend of Zelda: Twilight Princess Select

Die Fans der Kultserie Zelda werden auf der Wii an der Seite ihres Helden Link das Fantasy-Reich Hyrule völlig neu entdecken.

- ab 12 Jahren • für Wii

YSAW78

Go Vacation

Ob in schneeigen Höhen, an einem tropischen Strand oder in einer pulsierenden Stadt - in vier Resorts auf der KawaWii-Insel erwartet die Spieler Sport- Action ohne Ende.

- ohne Altersbeschränkung • für Nintendo Wii

YSPW77

Xenoblade Chronicles

Auf gigantischen, leblosen Titanenkörpern steigt der Spieler in den Kampf der Homs ein und muss der Invasion einer schrecklichen, roboterhaften Armee Einhalt gebieten.

- Freigegeben ab 12 Jahre • für Nintendo Wii

YSOW08

Nintendo Wii Nunchuk

Verbindet das Nunchuk mit der Wii-Fernbedienung und erhöht dadurch die Möglichkeiten der Kontrolle in vielen Spielen.

- analogen Control Stick
- C- und einen Z-Knopf

QWZN13

Mario Galaxy Select

Im Weltraum ist nicht immer alles so, wie es scheint. Bei seinen Bemühungen, Prinzessin Peach zu retten, jagt Mario von einer Galaxie in die nächste.

- ab 6 Jahren • für Wii

YSAW79

Kamikaze Gear Battery Pack für Wii-Fernbedienung

Ersatzakku zur ausschließlichen Verwendung mit der Ladestation von Kamikaze Gear.

- Li-Ion-Batterie mit 600 mAh Kapazität
- in Schwarz oder Weiß erhältlich

QWZP02/03

Kamikaze Gear Bag of Elegance

Bag of Elegance im modischen Design bietet eine elegante Tragemöglichkeit für die Nintendo 3DS Konsole und deren Spiele.

- Gürtelschlaufe • Magnetverschluß

QNZP05

Winter Sports 2012

Der Spieler erlebt das adrenalingeladene Wintersport Highlight des Jahres, begibt sich auf Rekordjagd und stürzt sich in 10 mitreißende Wintersportarten.

- ohne Altersbeschränkung • für Nintendo 3DS

YSPN0C

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebote gültig bis zum 30.11.2011

DEUTSCHER INTERNET PREIS
PC Pr@xis Leserwahl 2004
PC Professionell Empfehlung der Redaktion
SHOP DES JAHRES 2008 CHIP ONLINE
Hardware Hardwareversender des Jahres 2010 1. Platz ALTERNATE

144,90

144,90

Nintendo Wii
Mario Kart Pack

Das Mario Kart Wii Pack enthält das actionreiche Rennspiel und alles, was zu diesem rasanten Titel dazu gehört: eine Wii, eine Wii-Fernbedienung Plus, ein Wii Wheel und einen Nunchuk-Controller, alles in edlem Schwarz.

- DVD-Laufwerk • WLAN, 2x USB-A • inkl. Mario Kart + Wii Wheel in Schwarz (ohne Altersbeschränkung) • ab dem 18.11.11 erhältlich

QW#N25

Nintendo Wii
Mario & Sonic Pack

Das olympische Jahr 2012 steht vor der Tür, und noch vor seinem Beginn können die Sportsfreunde unter den Wii-Fans mit zwei ihrer größten Helden – Mario und Sonic – ins Trainingslager gehen.

- DVD-Laufwerk • WLAN, 2x USB-A • inkl. Controller und Wii-Spiel „Mario & Sonic: London 2012“ • ab dem 18.11.11 erhältlich

QW#N23

37,99

Super Mario 3D Land

Mit Super Mario 3D Land hüpft ein alter Bekannter in neuem, dreidimensionalem Gewand auf den Nintendo 3DS.

- ab 6 Jahre • für Nintendo 3DS
- erhältlich ab dem 18.11.

YSAN85

34,99

Dead or Alive: Dimensions

Der Kampfsport steht im Mittelpunkt der beeindruckenden 3D-Welten, in welchen 25 Kämpfer gegeneinander antreten.

- ab 12 Jahre
- für Nintendo 3DS

YSAN53

34,99

Steel Diver

Entdecke eine fantastische Welt unter dem Meeresspiegel: Die Spieler steigen in ihre U-Boote und gehen auf Tauchstation.

- ab 12 Jahre
- für Nintendo 3DS

YSAN49

159,90

Nintendo 3DS

Handheld-Spielekonsole – für Spiele in 3D, überall und ohne spezielle Brille.

- 9-cm-3D-Display plus 7,7-cm-Touchscreen
- WLAN • SD-Card-Steckplatz • DS-Slot
- in Rot, Blau oder Schwarz erhältlich

QN#N40/41/43

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Infokästen:
Hier findet ihr alle Fakten zum Spiel – angepasst an die Nintendo Wii und den (3)DS. Von Jugendeignung und Sprache über den Preis bis hin zu technischen Angaben und Mehrspieler- sowie Online-Funktionen. Nicht relevante Informationen werden in den Infokästen gestrichen!

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen zu einem Spiel. Diese findet ihr in den Meinungskästen (nicht auf dieser Seite abgebildet!) am Ende größerer Tests und Vorschauen. Außerdem verraten wir euch bei Reviews, mit welchen Gefühlen und Vorurteilen wir in den Test gingen.

Die Module:
Große Tests sind in drei Arten von Modulen unterteilt:

- Info-Module werten nicht, sondern vermitteln Hintergrund – vom Entwicklerporträt bis zum Vergleich mit anderen Spielen desselben Genres.
- An den grünen Pro-Modulen könnt ihr auf einen Blick ablesen, welche Punkte wir an dem Spiel toll fanden.
- In den Contra-Modulen seht ihr, was an einem Spiel weniger oder gar nicht gelungen ist.

Die Wertung:
Jedes Pro- und Contra-Modul beeinflusst die Endwertung für Einzel- und Mehrspieler. Außerdem bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Vor allem Steuerung per Tastendruck. Es gibt jedoch kurze Touchscreen-Einlagen.

SONDERFUNKTIONEN
Kamera, Mikrofon, StreetPass

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-2
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-8
ONLINE-SPIEL	1-2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ihr könnt Highscores ins Netz hochladen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 55,-
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller, Gitarre, Zapper, Wheel, Wii MotionPlus …
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	4
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ranglisten, Deathmatches, Koop-Modus

WERTUNGEN

PRO

- Wunderhübsche Grafik
- Durchdachte Steuerung
- Großer Mehrspieler-Modus
- Innovative Spielidee
- Fordernde KI-Gegner

CONTRA

- Lahme Solokampagne
- Versteckte Kosten
- Peinliche Übersetzung

GRAFIK 6
SOUND 5
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	84

> **90%, Herausragend** | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem „90er" gewürdigt.

> **80%, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen.

> **70%, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60%, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50%, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50%, Mangelhaft** | Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

ICONS

N-ZONE-HIT

Spiele, die eine Einzelspieler-Wertung von 85 % oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

ONLINE

Dieses Icon weist auf weitere Inhalte wie Bilder, Videos oder Interviews auf www.n-zone.de hin.

SPIEL DES MONATS

Nur herausragende Spiele erhalten diese Auszeichnung, die nicht jeden Monat zwangsläufig vergeben wird.

GESPIELT

Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN

1 Ohne Altersbeschränkung
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Keine Jugendfreigabe

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

Thomas Eder // genießt …

… den Spätsommer. Erst ein sonniger Urlaub in der Ferne, dann auch noch traumhaftes Wetter in der Heimat. Dieser Herbst ist super – und das nicht nur aus der Sicht von Nintendo-Fans!

… die letzten „ruhigen" Tage vor dem Spielewinter 2012. Der November und Dezember werden heiß – vor allem für uns Nintendo-Fans. Doch bei dem Spiele-Lineup freut man sich sogar auf den Berg Arbeit, der bald auf uns zukommt!

Christoph Kraus // wundert sich …

… über die Vermarktungsstrategien der Kosmetikindustrie: Da gibt es beispielsweise ein Deodorant, das 96 Stunden „Men Expert Full Power" verspricht. Das heißt auf gut Deutsch: Wenn man sich damit am Montag einsprüht, hält die Wirkung – laut Hersteller – bis zum Donnerstag. Eine äußerst „kreative" Werbebotschaft!

… über diesen Mann: Ende Oktober begegnete er doch tatsächlich einem Radfahrer – oberkörperfrei und in Badehose!

Sebastian Stange // zieht …

… sich zurück! Keine Angst –Sebastian wird dem Team natürlich weiter erhalten bleiben, doch um seinen 30. Geburtstag auch würdig zu feiern, zog er sich in den Urlaub zurück. Ob eine große Party steigt oder Sebastian einsam altern wird, ist der Redaktion unbekannt. Aber egal: Stange, wir finden dich!

… seinen Hut vor Nintendo: Das Spiele-Lineup von Big N für diesen Winter ist einfach unglaublich! **Mario**, **Zelda**,**Kirby**, **Layton** … Was will man mehr?

Uwe Hönig // hat …

… den Winter-Urlaub bereits verplant! Selten zuvor gab es dermaßen viele hochkarätige Spiele zur Vorweihnachtszeit: Neben dem monströsen **Skyrim** stehen an den freien Tagen das neue **Zelda**-Abenteuer, **Rayman Origins** und **Forza Motorsport 4** ganz oben auf Uwes „play list".

… die kurzen Hosen für dieses Jahr endgültig eingemottet und wenn die Temperaturen weiterhin so rapide sinken, wird auch das Auto bald winterfest gemacht!

Matthias Schöffel // hat …

… sich mit der üppigen Balkonbepflanzung das Frühjahr und den Sommer über ein schönes Ei gelegt. Jetzt steht das ganze tropische Grünzeug in der Wohnung herum und bildet ein undurchdringliches Dickicht. Die Kommunikation mit der Familie leidet, da Sichtkontakt kaum mehr möglich ist und auch Sprache nur gedämpft ans Ohr dringt.

… eine Handheld-Generation über gezögert, aber jetzt wird eines der wichtigsten Spiele aller Zeiten wieder angeschafft: **Tetris** für den 3DS.

David Mola // spielt …

… eindeutig zu viel Gitarre in letzter Zeit. Die Aufnahmen für so ein Album sind wahrlich kein Zuckerschlecken, Freunde. Meine Fingerkuppen glühen, aber keine Gnade, fertig werden muss das Ding!

… folglich kaum Games. Die Berge an Spielen, die ich unbedingt zocken will, wachsen massiv in Richtung Zimmerdecke, puh … mal sehen, was der Winter an Zockabenden hergibt. An Layton komme ich nicht vorbei, so viel steht fest!

Die fleißigen Helfer. Natürlich sollen auch alle anderen Kollegen wie Praktikanten und Gastredakteure, die an der N-ZONE mitwirken, nicht unerwähnt bleiben.

DAVID MARTIN

… macht sich fit. Anfang Dezember starten wieder die Motoren von **Mario Kart 7**. Um sich auf das Rennspielspektakel des Jahres einzustimmen, zockt David gerade die früheren Serienableger – allerdings ist er enorm aus der Form geraten, wie er feststellen musste. Hoffentlich findet David zu alter Stärke zurück!

MARCUS SCHWATKE

… ist der neue im Stall. Und freut sich auf die nächsten ereignisreichen Wochen in der Redaktion, viele Stunden Spielspaß und natürlich die neuesten Hits aus der Nintendo-Welt. Egal ob Raseneleganz mit **PES 2012** oder brachiales Gekloppe mit **WWE 12** – Tausendsassa Marcus ist für jede Herausforderung bereit.

THORSTEN KÜCHLER

… rätselt. „**Layton**!?! Das teste ich!" Mit diesen Worten sicherte sich unser Redaktionsleiter Thorsten den Testbericht zum neuesten **Layton**-Titel für den DS. Und so kommt's, dass unsere Leser wieder einmal in den Genuss eines Artikels von Altmeister Küchler kommen. Danke, Thorsten! Immer wieder gerne.

MAIK KOCH

… sucht seine Hosen. Seitdem unser Online-Guru von zu Hause aus arbeiten darf, ist er kaum mehr vollständig bekleidet anzutreffen. Jetzt zur kalten Jahreszeit wechselt unser Online-Content-Vulkan wenigstens zu langen Unterhosen. Die Früchte seines vorbildlichen Einsatzes findet ihr auf www.videogameszone.de.

LUKAS SCHMID

… packt mit an. Nach einer kleinen Arbeitspause kehrt er nun mit frischem Mut zurück in die Redaktion – in den nächsten zwei Monaten werdet ihr also wieder ein bisschen mehr von ihm zu lesen bekommen. Daneben ist er fleißig am Werken für die **Skyward-Sword**-Komplettlösung für das **Zelda**-Sonderheft – ganz schön stressig!

MEINUNGSMACHE

DIE GESCHMACKSPOLIZEI

	CHRISTOPH KRAUS	SEBASTIAN STANGE	THOMAS EDER	UWE HÖNIG
TOP-TITEL	ZELDA: SKYWARD SWORD (Wii)	SUPER MARIO 3D LAND (3DS)	TETRIS (3DS)	SUPER MARIO 3D LAND (3DS)
FLOP-TITEL	X-MEN DESTINY (Wii)	X-MEN DESTINY (Wii)	X-MEN DESTINY (Wii)	X-MEN DESTINY (Wii)

SUPER MARIO 3D LAND (3DS)

∅ **WERTUNG: 8,25**
Test S. 36

Nehmt es mir bitte nicht persönlich: **Super Mario 3D Land** ist für mich nicht der erhoffte Super-Hit geworden. Die Levels sind mir zu seicht und die Spielzeit mit knapp sechs Stunden recht kurz geraten. **8**

Nachdem ich so lange auf das Spiel gewartet habe, war ich überglücklich, als ich endlich draufloszocken konnte. Und ja: das 3DS-**Mario** spielt sich super, ist aber etwas zu leicht und kurz geraten. **8**

Das erste **Super Mario** für den 3DS hat meine Erwartungen fast voll und ganz erfüllt: Das Gameplay ist über jeden Zweifel erhaben, die Grafik und Inszenierung übertreffen meine Vorstellungen sogar! **9**

Endlich gibt es auch für den 3DS ein **Mario**-Abenteuer, nur leider ist das Game keine Konkurrenz für die **Galaxy**-Serie. Trotzdem ein ordentliches Jump & Run inklusive Marios Waschbären-Kostüm **8**

ZELDA: SKYWARD SWORD (Wii)

∅ **WERTUNG: 9,0**
Test S. 30

Das war absehbar: Das neue Wii-**Zelda** beschert der betagten Nintendo-Heimkonsole ein letztes, großes Abschiedsgeschenk. Dieses Spiel unterhält mich und auch euch wochenlang – Ehrenwort! **9**

Puh, das neue **Zelda** ist groß! Und zwar so groß, dass ich es in Ruhe im Urlaub in voller Länge spielen will. Dafür warte ich jetzt noch, bis ich zwischen den Feiertagen genug Zeit haben werde. **9**

Meine Bedenken im Vorfeld waren nicht berechtigt – **Skyward Sword** ist ein Meisterwerk, das jeden Fan der Serie zufriedenstellen wird. Story, Umfang und die spielerischen Möglichkeiten sind super! **9**

Beim neuesten **Zelda**-Abenteuer hat mir die bewegungssensitive Steuerung besonders gut gefallen. Dank Wii MotionPlus fühlen sich die Schwertkämpfe exzellent an, die Optik ist zudem sehr schick! **9**

PROFESSOR LAYTON UND ... (DS)

∅ **WERTUNG: 8,5**
Test S. 64

Auch im vierten Anlauf hat der smarte Professor keinen Deut von seiner Faszination verloren. Die Rätsel sind weiterhin allererste Sahne – nur die Präsentation ist mittlerweile etwas altbacken. **8**

Auch ohne das RPG-„Minispiel" ist das neue Layton für den DS der Hammer! Es hat mich wie die Vorgänger im Handumdrehen in seinen Bann gezogen und für viele Stunden bestens unterhalten. **9**

Auch das vierte **Layton** hat mich mit den vielen Rätseln und der liebevollen Präsentation im Handumdrehen in seinen Bann gezogen. Aber so langsam möchte ich auch endlich auf dem 3DS rätseln! **8**

Routiniert produziertes **Layton**-Abenteuer mit gewohnt brillanten Rätseln und netter Hintergrundgeschichte. Das kleine in den Japan- und US-Fassungen enthaltene RPG fehlt hierzulande leider. **9**

MARIO & SONIC: LONDON (Wii)

∅ **WERTUNG: 7,5**
Test S. 42

Vor allem die Traumdisziplin „Fußball" gefällt mir ausgesprochen gut. Da werden Erinnerungen an die SNES-Ära wach, als bei Bolz-Simulationen noch blanker Spaß und nicht Realismus im Fokus stand. **8**

Leider lässt sich niemand in meinem Bekanntenkreis darauf ein, gegen mich bei den Olympischen Spielen auf der Wii anzutreten. Und alleine macht das neue **Mario & Sonic** nur halb so viel Spaß! Schade. **7**

Ich habe die Vorgänger gemocht und auch der London-Ableger hat mich nicht enttäuscht. Im Solo-Modus ist das Spiel ganz okay, wirklich spaßig wird das Sport-Spektakel, wenn ihr gegen Freunde antretet. **8**

Sega hat wieder eine gelungene Sammlung an sportlichen Minispielen zusammengestellt, die mit mehreren Teilnehmern besonders viel Spaß macht! Wer die Vorgänger besitzt, kann sich den Kauf aber sparen. **7**

SKYLANDERS: SPYRO'S ... (Wii)

∅ **WERTUNG: 6,75**
Test S. 47

Was für ein Vermarktungs-Wahnsinn: Um **Skylanders** vernünftig zu zocken, muss ich mir im Laden Sammelfiguren dazukaufen. Das riecht nach Abzocke… ich lasse die Finger davon. **6**

Die letzten Spiele mit dem kleinen Drachen konnten mich schon kaum noch begeistern und auch mit **Skylanders** kann ich nicht viel anfangen. Aber immerhin macht es technisch einen ganz guten Eindruck! **6**

Die Idee finde ich super, die Umsetzung ganz gut, die Folgekosten, um das Spiel komplett genießen zu können, schmecken mir hingegen nur wenig. Abgesehen davon ein interessantes Game für Kids! **7**

Das Jump & Run rund um **Spyro** glänzt mir einem gut funktionierenden neuen Spielsystem auf Basis mitgelieferter Plastikfiguren. Einziger Knackpunkt: Weitere Figuren müssen nachgekauft werden. **8**

TETRIS (3DS)

∅ **WERTUNG: 8,75**
Test S. 58

Für dieses zeitlose Spielprinzip ist man niemals zu alt: **Tetris** ist auch auf dem 3DS ein echter Abräumer – allerdings würde ich dafür nicht schon wieder 40 Euro ausgeben. Ich warte bis zur Preissenkung! **8**

Ein Handheld ohne **Tetris** ist für mich wie Weihnachten ohne Geschenke! Endlich kann ich den Klassiker nun auch in 3D spielen – inklusive einiger neuer, durchaus interessanter Spielmodi. Danke, Nintendo! **9**

Für mich ist **Tetris** eines der besten Spiele aller Zeiten! Sehr erfreulich ist diese zeitgemäße Umsetzung, die das geniale Gameplay mit neuen Features bereichert und dazu in 3D noch sehr schick aussieht. **10**

Tetris ist selbstverständlich auch auf dem 3DS ein zeitloser und genialer Klassiker, aber in der Regel besitzt jeder Zocker dieses Spiel schon auf irgendeinem System. Falls nicht, dann zugreifen! **8**

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für die Wii, den DS und den 3DS.

Wii

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
NOVEMBER		
ABBA – You Can Dance	Ubisoft	24. November I 2011
Ben 10: Galactic Racing	Namco Bandai	25. November I 2011
Cabela's Survival: Shadows of Katmai	Activision Blizzard	18. November I 2011
Call of Duty: Modern Warfare 3	Activision Blizzard	8. November I 2011
Chicken Blaster	F + F	30. November I 2011
Cocoto Racer 2	Big Ben Interactive	4. November I 2011
Dance Dance Revolution: Hottest Party 5	Konami	24. November I 2011
Deepak Chopra's Leela: Meditation und Entspannung	THQ	18. November I 2011
Der gestiefelte Kater	THQ	18. November I 2011
Disney Prinzessinen – Magical Storybook	THQ	18. November I 2011
Dreamworks Superstar Kartz	Activision Blizzard	18. November I 2011
Eurosport Winter Stars	Deep Silver	18. November I 2011
Family Trainer Magical Carnival	Namco Bandai	18. November I 2011
Generator Rex	Activision	4. November I 2011
Get up and dance	F + F	4. November I 2011
Go Vacation	Nintendo	4. November I 2011
Happy Feet 2	Warner Interactive	11. November I 2011
Jungle Kartz	Nordic Games	18. November I 2011
Just Dance Kids	Ubisoft	3. November I 2011
Karaoke Revolution Glee Vol.3	Konami	15. November I 2011
Kirby's Wii Adventure	Nintendo	25. November I 2011
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012	Sega	18. November I 2011
Marvel Super Hero Squad: Comic Combat	THQ	18. November I 2011
Monster High – Die Monsterkrasse Highschool Klasse	THQ	18. November I 2011
Need for Speed: The Run	Electronic Arts	17. November I 2011
Pocoyo Racing	S.A.D.	25. November I 2011
Pro Evolution Soccer 2012	Konami	3. November I 2011
Rayman Origins	Ubisoft	24. November I 2011
Reload	Bigban Interactive	25. November I 2011
Sherlock Holmes: Das Geheimnis des silbernen Ohrrings	dtp Entertainment	18. November I 2011
Sing 4	Koch Media	11. November I 2011
Spaghetti Western Shooter	S.A.D.	17. November I 2011
Speed	S.A.D.	4. November I 2011
Stunt Flyer – Heroes of the Skies	S.A.D.	4. November I 2011
The Black Eyed Peas Experience	Ubisoft	10. November I 2011
The Legend of Zelda: Skyward Sword	Nintendo	18. November I 2011
Trivial Pursuit – Wetten und Gewinnen	Electronic Arts	3. November I 2011
Winter Sports 2012: Feel the Spirit	dtp Entertainment	25. November I 2011
WWE 12	THQ	25. November I 2011
DEZEMBER		
Power Rangers Samurai	Namcoi Bandai	2. Dezember I 2011
Mein neues Leben: Abenteuer auf Tropicana	F + F	9. Dezember I 2011
2012		
Attack at the Movies	505 Games	2012
Battle vs. Chess	TopWare Entertainment	2012
Dance Sensation	505 Games	2012
Dragon Quest Collection	Square Enix	2012
Dragon Quest X	Square Enix	2012
Enclave	TopWare	2012
Fortune Street	Nintendo	2012
Mario Party 9	Nintendo	2012
Pandora's Tower	Nintendo	2012
Tales of Graces	Namco Bandai	2012
The Last Story	Nintendo	Nicht bekannt
Victorious: Hollywood Arts Debut	Namco Bandai	2012

Mario Kart 7 (3DS) — 2. Dezember 2011

3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
NOVEMBER		
Alarm für Cobra 11 3D	dtp Entertainment	18. November I 2011
Cars 2: Das Videospiel	Disney	16. November I 2011
Cave Story 3D	NIS America	11. November I 2011
Cooking Mama 4	505 Games	24. November I 2011
Dreamworks Superstar Kartz	Activision	18. November I 2011
F1 2011	Codemasters	18. November I 2011
Frogger 3D	Konami	15. November I 2011
Generator Rex	Activision	4. November I 2011
Happy Feet 2	Warner Interactive	11. November I 2011
Lego Harry Potter: Die Jahre 5-7	Warner Bros. Interactive	18. November I 2011
Mahjong 3D: Die Krieger des Kaisers	dtp Entertainment	11. November I 2011
Mein Fohlen 3D	dtp Entertainment	11. November I 2011
Michael Jackson: The Experience	Ubisoft	10. November I 2011
Mind Quiz Gehirntraining 3D	Ubisoft	10. November I 2011
Need for Speed: The Run	Electronic Arts	17. November I 2011
Pets Paradise Resort 3D	dtp Entertainment	11. November I 2011
Pinball Hall of Fame	Bigben Interactive	25. November I 2011
Puppies World 3D	Ubisoft	10. November I 2011
Puzzler Mind Gym 3D	Ubisoft	10. November I 2011
Rayman Origins	Ubisoft	24. November I 2011
Schlag den Raab – Das 2. Spiel	Namco Bandai	25. November I 2011
Shinobi	Sega	11. November I 2011
Sonic Generations	Sega	25. November I 2011
Sophies Freunde: Mode Designer 3D	Ubisoft	24. November I 2011
Super Mario 3D Land	Nintendo	18. November I 2011
Tales of the Abyss	Namco Bandai	25. November I 2011
WWE All Stars	THQ	25. November I 2011
Winter Sports 2012: Feel the Spirits	dtp Entertainment	25. November I 2011
Zoo Resort	Ubisoft	10. November I 2011
DEZEMBER		
Ace Combat Assault Horizon Legacy	Namco Bandai	2. Dezember I 2011
Mario Kart 7	Nintendo	2. Dezember I 2011
Pro Evolution Soccer 2012	Konami	15. Dezember I 2011
Super Pokémon Rumble	Nintendo	2. Dezember I 2011
2012		
50 Denk- und Logikspiele	rondomedia	31. Januar I 2012
Animal Crossing	Nintendo	2012
Assassin's Creed: Lost Legacy	Ubisoft	2012
Ben 10: Galactic Racing	Namco Bandai	3. Februar I 2012
Carnival Games	Take 2	2012
Centipede: Infestation	Namco Bandai	2012
Chocobo Racing 3D	Square Enix	2012
Crush3D	Sega	17. Februar I 2012
Heroes of Ruin	Square Enix	Nicht bekannt
Kid Icarus: Uprising	Nintendo	2012
Kingdom Hearts: Dream Drop Distance	Square Enix	2012
Luigi's Mansion 2	Nintendo	2012
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012	Sega	Februar I 2012
Metal Gear Solid: Snake Eater 3D	Konami	2012
One Piece: Unlimited Cruise SP	Namco Bandai	24. Februar I 2012
Pac-Man Party 3D	Namco Bandai	Nicht bekannt
Paper Mario	Nintendo	2012
Professor Layton and the Mask of Miracle	Nintendo	Nicht bekannt
Resident Evil: Revelations	Capcom	27. Januar I 2012
Tekken 3D	Namco Bandai	Nicht bekannt
The Rolling Western	Nintendo	Nicht bekannt

DS/DSi

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
NOVEMBER		
Beyblade Metal Masters: Nightmare Rex	Konami	24. November I 2011
Call of Duty: Modern Warfare 3 – Defiance	Activision	8. November I 2011
Challenge Me: Gehirnjogging für Kids	F + F	11. November I 2011
Cradle of Rome 2	rondomedia	11. November I 2011
Happy Feet 2	Warner Interactive	11. November I 2011
Heroes of Hellas 2 - Olympia	S.A.D.	30. November I 2011
Joan Jade und die Tore von Xibalba	Purple Hills	22. November I 2011
Lego Harry Potter: Die Jahre 5-7	Warner Bros. Interactive	18. November I 2011
Lernerfolg Vorschule Prinzessin Lillifee Neue Version	Tivola	10. November I 2011
Pinball Hall of Fame	Bigben Interactive	25. November I 2011
Professor Layton und der Ruf des Phantoms	Nintendo	25. November I 2011
Whappy Dog	Activision	November I 2011
DEZEMBER		
Power Rangers Samurai	Namco Bandai	2. Dezember I 2011
2012		
Battle vs. Chess	TopWare Entertainment	2012
Ben 10: Galactic Racing	Namco Bandai	3. Februar I 2012
Sternenschweif – Das Geheimnis im Zauberwald	Schmidt Spiele GmbH	26. Januar I 2012
Super Fossil Fighters	Nintendo	Nicht bekannt
TNA iMPACT! Cross the Line	TopWare Entertainment	Nicht bekannt

Wii-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Auf unserer Kalender-Seite widmen wir uns auch den Spielen, über die man normalerweise wenig liest – weil sie wenig Spieltiefe bieten oder keine bekannten Figuren darin mitwirken. Unser Marktüberblick stellt die interessantesten Spiele vor, die kürzlich erschienen sind oder die innerhalb der nächsten vier Wochen veröffentlicht werden. Zu den markierten Titeln findet ihr Tests oder Vorschauen in dieser N-ZONE.

	TERMIN	TITEL	HERSTELLER
Test S. 50	3. November	Pro Evolution Soccer 2012	Konami
	8. November	Call of Duty: Modern Warfare 3	Activision
	15. November	Karaoke Revolution Glee Vol. 3	Konami
	17. November	Need for Speed: The Run	Electronic Arts
Test S. 30	18. November	The Legend of Zelda: Skyward Sword	Nintendo
Test S. 42	18. November	Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012	Sega
	18. November	Marvel Super Hero Squad	THQ
	18. November	Jungle Kartz	Nordic Games
	24. November	ABBA – You Can Dance	Ubisoft
	24. November	Dance Dance Revolution: Hottest Party 5	Konami
Test S. 46	24. November	Rayman Origins	Ubisoft
Vorschau S. 20	25. November	Kirby's Adventure Wii	Nintendo
Test S. 52	25. November	WWE 12	THQ

8.11. CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3 (Wii/DS)

HERSTELLER: ACTIVISION | GENRE: EGO-SHOOTER

Informationen und Bilder zu den Wii-Fassungen zu Activisions Edel-Shooter-Reihe gibt's im Vorfeld der Releases so gut wie keine. Warum eigentlich nicht? Die letzten Teile konnten auch auf der Nintendo-Konsole tolle Wertungen absahnen und sahen für Wii-Verhältnisse stets sehr gut aus. Im dritten **Modern Warfare** erwarten euch wieder eine spannende Story, viele verschiedene Schauplätze rund um den Erdball, ein Mehrspieler-Modus mit vielen Features und natürlich ein spektakulär inszeniertes und technisch sauber umgesetztes Ego-Shooter-Gameplay.

17.11. NEED FOR SPEED: THE RUN (Wii/3DS)

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS | GENRE: RENNSPIEL

Freunde spannender Verfolgungsjagden und knallharter Racing-Action kommen im November auf der Wii mit dem neuen **Need for Speed** auf ihre Kosten. In **The Run** schlüpft ihr in die Rolle eines Fahrers, der an halsbrecherischen Rennen quer durch die USA teilnimmt – von Los Angeles bis nach New York. Auf den abwechslungsreichen Strecken bekommt ihr es nicht nur mit skrupellosen Rivalen, sondern auch mit zahlreichen Gesetzeshütern zu tun, die eurer Rennfahrer-Karriere um jeden Preis ein Ende machen wollen.

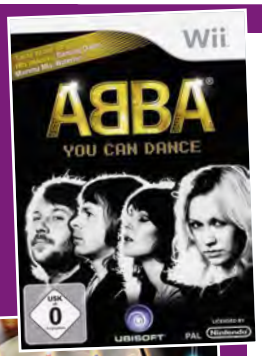
18.11. MARVEL SUPER HERO SQUAD COMIC COMBAT

HERSTELLER: THQ | GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Besitzer des uDraw-Zeichentablets erhalten im November neue Software für das THQ-Brettchen. In **Marvel Super Hero Squad Comic Combat** stehen euch zehn Marvel-Helden wie Thor, Captain America oder Iron Man zur Verfügung, die ihr mit dem Tablet steuert. Durch Zeichnen auf dem Tablet führt ihr Angriffe aus, benutzt Waffen, zeichnet Hindernisse auf den Bildschirm oder löst verschiedene Rätsel. Doch Vorsicht: Dieses Game könnt ihr nur mit der THQ-Hardware spielen!

24.11. ABBA – YOU CAN DANCE

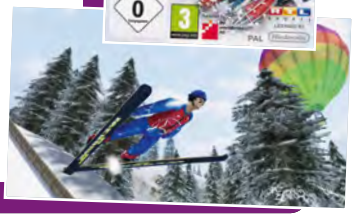
HERSTELLER: UBISOFT | GENRE: GESCHICKLICHKEIT



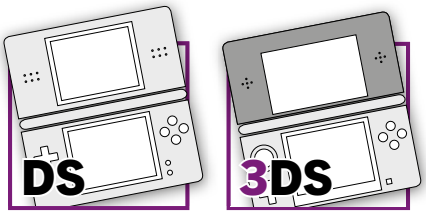
An neuen Musik- und Tanzspielen mangelt es derzeit nicht – nahezu jeder Musikgeschmack und jede Altersgruppe werden versorgt. In **ABBA – You Can Dance** dürft ihr mit bis zu vier Spielern zu 25 Liedern der schwedischen Pop-Giganten tanzen, im Mini-Musical die Höhepunkte der Bandgeschichte erleben und euch die Zeit mit dem umfangreichen Bonus-Material vertreiben. Zu Letzterem zählen beispielsweise Musikvideos, Mittschnitte von Live-Konzerten sowie eine Menge Fotografien. Und sofern man im Besitz eines Wii-Mikrofons ist, darf sogar mitgesungen werden!

25.11. WINTER SPORTS 2012: FEEL THE SPIRIT (Wii/3DS)

HERSTELLER: DTP ENTERTAINMENT | GENRE: SPORT



Auch in diesem Jahr erscheint wieder ein Ableger der beliebten **Winter Sports**-Reihe, in dem ihr euch mit bis zu vier Spielern sportlich vor der Glotze betätigen könnt. Das Spektakel enthält zehn Disziplinen, darunter die neuen Events Ice Speedway, Ski Cross und Curling. Zu den aus den Vorgängern bekannten Sportarten zählen Snowboard Freestyle, Super G, Ski Alpin Abfahrt und Slalom, Riesenslalom, Skispringen und Short-Track-Eisschnellauf. In Cup-, Challenge- und Einzeldisziplin-Modi dürft ihr euer Können unter Beweis stellen – natürlich auch auf dem Balance Board!



DS- UND 3DS-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Welche Spiele erscheinen demnächst für den Nintendo 3DS? Und was kommt noch alles für das bisherige DS-Modell? Damit ihr den Überblick behaltet, präsentieren wir auf dieser Seite interessante oder abgedrehte Titel, die auf die zwei Bildschirme kommen.

DS

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
8. November	Call of Duty: Modern Warfare 3 – Defiance	Activision
10. November	Happy Feet 2	Warner Interactive
11. November	Cradle of Rome 2	rondomedia
11. November	Heroes of Hellas 2	S.A.D.
18. November	Lego Harry Potter: Die Jahre 5–7	Warner Interactive
24. November	Beyblade Metal Masters: Nightmare Rex	Konami
Test S. 64 25. November	Professor Layton und der Ruf des Phantoms	Nintendo
2. Dezember	Power Rangers Samurai	Namco Bandai

3DS

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
Test S. 60 11. November	Cave Story 3D	NIS America
Test S. 61 11. November	Shinobi	Sega
15. November	Frogger 3D	Konami
17. November	Need for Speed: The Run	Electronic Arts
Test S. 36 18. November	Super Mario 3D Land	Nintendo
18. November	Lego Harry Potter: Die Jahre 5–7	Warner Interactive
18. November	Skylanders: Spyro's Adventure	Activision
Test S. 56 24. November	Sonic Generations	Sega
Test S. 59 24. November	F1 2011	Codemasters
24. November	Rayman Origins	Ubisoft
25. November	Tales of the Abyss	Namco Bandai
25. November	Schlag den Raab – Das 2. Spiel	Namco Bandai
25. November	Pinball Hall of Fame	Bigben Interactive
25. November	WWE All Stars	THQ
25. November	Winter Sports 2012: Feel the Spirits	dtp Entertainment
Vorschau S. 16 2. Dezember	Mario Kart 7	Nintendo
2. Dezember	Super Pokémon Rumble	Nintendo
2. Dezember	Ace Combat: Assault Horizon Legacy	Namco Bandai

25.11. TALES OF THE ABYSS

HERSTELLER: NAMCO BANDAI I GENRE: ROLLENSPIEL

Im Rollenspiel-Genre auf dem 3DS tut sich endlich was: Mit **Tales of the Abyss** kommt Ende November die 3DS-Umsetzung des 2005 nur in Japan und den USA für die PS2 veröffentlichten RPGs auf den Markt. Für die Neuauflage wurden das Kampfsystem überarbeitet und die Spielmechanik außerdem an die Besonderheiten des 3DS angepasst. Neben der Darstellung in 3D hilft euch beispielsweise der Touchscreen dabei, unkompliziert eure besonderen Attacken auszuwählen, was in Hinsicht auf das neue, actionreichere Kampfsystem der Handheld-Fassung allerdings auch nötig ist.

15.11. FROGGER 3D

HERSTELLER: KONAMI I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

30 Jahre hat das Spiel mit dem Frosch, der versucht, eine Straße zu überqueren, mittlerweile auf dem Buckel. Grund genug für Publisher Konami, seinem Spielhallen-Klassiker aus dem Jahre 1981 ein Remake für das neue Nintendo-Handheld zu spendieren. Neben sechs Spielwelten mit insgesamt über 60 Levels hat das 3D-**Frogger** euch eine Menge neuer Gameplay-Elemente, Spielmodi sowie einen Mehrspielermodus für bis zu vier Spieler und StreetPass-Support zu bieten. Ob das Comeback des Frosches dem Klassiker gerecht wird, erfahrt ihr im Test in der nächsten Ausgabe der N-ZONE.

2.12. ACE COMBAT: ASSAULT HORIZON LEGACY

HERSTELLER: NAMCO BANDAI I GENRE: ACTION

Nachdem **Assault Horizon** kürzlich für die PS3 und die Xbox 360 veröffentlicht wurde, erscheint im Dezember die Fassung für Nintendos 3D-Handheld mit dem Untertitel **Legacy**. Darin erwarten euch typische **Ace Combat**-Luftkampf-Action, viele originalgetreu nachgebildete Flugzeuge, verschiedene Missionstypen und das neue Kontersystem. Zum Zielen dient der Touchscreen, dank dem ihr eure Gegner ins Visier nehmen könnt.

2.12. SUPER POKÉMON RUMBLE

HERSTELLER: NINTENDO I GENRE: ACTION-ADVENTURE

Am 2. Dezember hat das Warten für die riesige Fangemeinde der Pokémon ein Ende: Mit **Super Pokémon Rumble** erscheint das erste vollwertige Spiel mit den Sammelmonsterchen für den Nintendo 3DS. Dieses hat auch eine ganze Menge zu bieten: Mehr als 600 Pokémon, actionreiche Kämpfe in Echtzeit, neue Gameplay-Features, Bossfights, StreetPass sowie ein Mehrspieler-Modus versprechen Unterhaltung für Wochen! Ob sich dieser Ableger mit Serien-Vertretern wie **Schwarz/Weiß** messen kann, erfahrt ihr im Test in der kommenden N-ZONE-Ausgabe.

Wii N-ZONE SPIEL DES MONATS

Wii

ONLINE WWW Weitere Inhalte: www.n-zone.de

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 18. November 2011

THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

Text | Christoph Kraus

Episch, elegant und extrem experimentierfreudig: All das trifft auf das neue Wii-Zelda zu!

FAQs

Muss ich mich als Zelda-Kenner umgewöhnen?
Bislang waren wir es gewohnt, dass Links Abenteuer fast allesamt in der Welt Hyrule spielten. Das hatte zur Folge, dass sich die einzelnen Ableger der **The Legend of Zelda**-Serie allesamt stark ähnelten. Deshalb begrüßen wir es, dass sich **Skyward Sword** stark von den Vorgängern der Reihe unterscheidet. Uns erwarten völlig neue Schauplätze, innovative Ansätze in puncto Gameplay, neue Minispieleinlagen (die dabei kein bisschen aufgesetzt wirken) und eine grundlegend andere Story.

Worum geht es konkret?
Das Abenteuer beginnt in der Stadt Wolkenhort, einem Ort, der – wie der Name suggeriert – hoch über den Wolken angesiedelt ist. Dessen Bewohner wissen nicht, dass es unterhalb dieses beschaulichen Städtchens noch weitere Dörfer gibt. Als jedoch Zelda (die diesmal ausnahmsweise keine Prinzessin ist) bei einem Vogelwettrennen von einem Wirbelsturm erfasst wird, ändert sich alles schlagartig: Link trifft das lebendige Schwert namens Phai und wird in die bislang unentdeckt Welt unterhalb von Wolkenhort entführt.

Wie umfangreich ist Skyward Sword geraten?
Die Spielzeit des neuen Abenteuers beläuft sich auf ungefähr 40 Stunden. In diese Zahl sind die Minispiele bereits eingerechnet. Wer einfach nur die Handlung abschließen möchte, ist gut 30 Stunden beschäftigt. Allerdings muss der Spieler zwischendurch oftmals langwierige Suchmissionen absolvieren, das zehrt mitunter an den Nerven. Übrigens ist **Skyward Sword** der erste Ableger der Serie, in dem die Spielzeit nach jedem Speichervorgang angezeigt wird.

Ermüdet die Steuerung so rasch, wie ich befürchte?
Diese Frage können wir nur mit einem schwammigen Jein beantworten. Einerseits sorgt der MotionPlus-Adapter tatsächlich für eine viel präzisere Steuerung, da jede Bewegung korrekt vom Spiel erkannt und Links Schwerthiebe entsprechend dargestellt werden. Andererseits ist es auf Dauer mühsam, ständig wie im geforderten Winkel mit den Armen zu fuchteln. Vor allem in Gebieten, in denen viele Gegner auftauchen, wünscht man sich manchmal eine traditionelle Tastensteuerung zurück.

Welche Edition des Spiels soll ich mir zulegen?
Wer **Skyward Sword** haben möchte, steht vor der Wahl: Entweder holt er sich für ca. 50 Euro nur das Spiel oder er besorgt sich die Limited Edition für ca. 55 Euro. Diese Sonderauflage enthält zusätzlich zur regulären Disc noch eine Soundtrack-CD mit Musikstücken aus 25 Jahren **The Legend of Zelda**. Wer zusätzlich eine goldene Wii-Fernbedienung mit integriertem MotionPlus-Adapter haben will, berappt knapp 70 Euro. Wir raten aufgrund der geringen Mehrkosten zu den limitierten Versionen.

ALLES ROUTINE ODER WAS?

Machen wir uns nichts vor: Die einzelnen Ableger der **Zelda**-Reihe waren in puncto Spielaufbau bislang immer recht ähnlich konzipiert: Link erkundete einen Tempel, fand darin ein bestimmtes Objekt, löste damit gewisse Rätsel, besiegte am Ende den Boss … und machte sich dann auf zum nächsten Gebiet. Aber **Skyward Sword** unterscheidet sich vom Ablauf bisheriger Serien-Episoden. Und genau darum geht's in diesem Extrakasten! Je dunkler die gelbe Hintergrundfarbe ist, desto mehr Innovationen erwarten euch in dieser Hinsicht.

Link schreibt Geschichte

Grundsätzlich unterscheidet sich **Skyward Sword**, was die Erzählweise der Story betrifft, kaum von den Vorgängern. Immer noch sehen wir Link in den Zwischensequenzen, wie er mit Bewohnern spricht, wie er in unbekannte Areale vorstößt oder mit weit geöffnetem Mund dem Boss des jeweiligen Tempels gegenübersteht. Diesmal nehmen sich die Entwickler – im Vergleich etwa zu **Ocarina of Time** – deutlich mehr Zeit, die Geschichte voranzutreiben. Die Erzählweise erinnert dabei ein bisschen an die mysterilöse Welt des GameCube- und Wii-Vorgängers **The Legend of Zelda: Twilight Princess**.

Boss-Terror

Für gehörige Abwechslung sorgen die Endbosse, denen ihr jeweils nach einem erfolgreichen Streifzug durch die Tempel gegenübersteht. Da wäre zum Beispiel Daidagos, der Herrscher des fünften Dungeons. Er fuchtelt mit seinen Tentakeln wild herum und attackiert Link, wenn er es am wenigsten erwartet. Die Strategie, Daidagos in die Flucht zu schlagen, ist die: Ihr müsst mit dem Himmelsstrahl-Angriff des Schwerts die Tentakel abschlagen, dann einen Pfeil ins Auge des Widerlings schleudern und dem Typen anschließend mit dem Schwert mächtig Saures geben. Nach einigen Runden ist der Chef des Tempels endlich Geschichte. Und weiter geht's!

Mehr Freiheiten

Dass Nintendo diesmal mehr Wert darauf legt, den Spieler tief in die Spielwelt eintauchen zu lassen, merkt man schon zu Beginn des Abenteuers. Da absolviert Link die sogenannte Vogelreiter-Zeremonie, bei der er auf dem Rücken eines roten Flatterviehs übers Firmament fliegt und eine Trophäe ergattern muss, bevor sich seine Rivalen das begehrte Goldstück schnappen. Auch im weiteren Spielverlauf gibt es solche Nebenquests, die sogar glatt als Minispiele durchgehen können. In einem schippert ihr beispielsweise über ein Meer und müsst dort nach einem unsichtbaren Geisterschiff suchen. All diese Einlagen fügen sich klasse ins Spiel ein. Der viel gewichtigere Aspekt der Nebenquests unterscheidet **Skyward Sword** also deutlich von den Vorgängern.

Alles andere als ein Spaziergang

Betritt Link schließlich einen Tempel, fühlt sich der Spieler, als würde er nach einer langen Zeit der Abwesenheit zurück nach Hause kommen – denn die Dungeons haben die charakteristischen Züge der Vorgängerspiele behalten. Die neuen Items setzen teils sehr stark auf den MotionPlus-Einsatz, was klar positiv zu bewerten ist. Es gibt jedoch einen massiven Unterschied: Die Tempel sind schwieriger als die Levels aus den bisherigen **The Legend of Zelda**-Teilen, da die Gegner meist nur mit einer ganz bestimmten Taktik zu besiegen sind.

LESER FRAGEN, N-ZONE ANTWORTET

VERWAISTE DÖRFER

uschbert fragt: Wie fallen die Städte und Dörfer im Vergleich zu den Vorgängern aus? Habt ihr darüber schon genaue Informationen? Es wäre sehr toll, wenn ihr mir die Frage beantwortet, ohne viele Informationen preiszugeben.

N-ZONE antwortet: Keine Sorge, wir bemühen uns, entscheidende Aspekte für uns zu behalten. Zunächst sei gesagt, dass es nur eine einzige Stadt gibt. Kleinere Dörfer, die man mit Goronia oder Kakariko vergleichen könnte und in denen sich zahlreiche Bewohner tummeln, gibt es leider nicht. Doch zumindest Wolkenhort ist charmant inszeniert. Dort gibt es zum Beispiel ein Haus, das an mehreren Luftballons befestigt ist und das sich schon alleine deshalb von den übrigen Behausungen abhebt. Solche liebevollen Details gibt es an allen Ecken und Enden. Zudem wird der Ort von äußerst schrulligen Typen bewohnt.

VIDEOS IN SPIELGRAFIK

TuttiFrutti007 fragt: Sind die Zwischensequenzen als Spielgrafik in Echtzeit berechnet oder zeigt Nintendo vorgefertigte Videos (wie beim Wii-Actionspiel **Metroid: Other M**)?

N-ZONE antwortet: Wer die **Zelda**-Reihe kennt, der weiß, dass Nintendo in der Vergangenheit immer auf echtzeitberechnete Filmschnipsel setzte. Die Entwickler argumentieren immer, dass sich der Spieler so besser mit der Hauptfigur Link identifizieren kann, wenn sich der Grafikstil nicht plötzlich verändert. Allerdings müssen wir einwenden, dass Nintendo auch mal etwas Neues wagen könnte. Die Aufmachung von Samus Arans Wii-Abenteuer mit seinen vorgefertigten Zwischensequenzen hat bewiesen, dass es auch anders geht, ohne auf Atmosphäre verzichten zu müssen. Wir können euch aber versichern, dass die Videos abermals filmreif inszeniert sind. Das Bild links zeigt die Szene, in der Link zum ersten Mal das Skyward Sword aus dem Steinsockel zieht. Der Spieler muss die Wii-Fernbedienung hier mit einem kräftigen Ruck nach oben zieht. Ein klasse Spielerlebnis!

NICHT IMMER DASSELBE

TuttiFrutti007 fragt: Wird es wieder einen Haupttempel geben wie in **Phantom Hourglass**, in den man immer wieder zurückkehren muss?

N-ZONE antwortet: Für alle, die das DS-Action-Adventure nicht gespielt haben, fassen wir noch einmal kurz alles Wichtige zusammen. Damals gab es den sogenannten Tempel des Meereskönigs, den Link ganze sechs Mal besuchen musste. Zwar sah der Dungeon bei jedem Eintritt ein bisschen anders aus, aber das tröstete nicht darüber hinweg, dass die Entwickler hier ein (zweifellos gutes) Spielelement viel zu oft recycelten. So etwas gibt es nicht mehr. Zwar kehrt Link von Zeit zu Zeit in bereits besuchte Gebiete zurück, aber das fällt nicht allzu stark ins Gewicht.

GUTE STEUERUNG, ABER ...

Viele Leser wollten wissen, wie bewegungsintensiv es beim Spielen von Skyward Sword zugeht.

In bisherigen **Zelda**-Episoden für Nintendo-Heimkonsolen waren wir es – mit Ausnahme von **Twilight Princess** – stets gewohnt, Schläge auf Knopfdruck auszuführen. Doch diesmal genügt es nicht, sich zurückzulehnen, mit beiden Händen den Controller zu umfassen und bar jeglichen Körpereinsatzes zu zocken. Erfolge feiert man in **Skyward Sword** nur mit kräftezehrenden Fuchteleien. Im Klartext heißt das: Nahezu jeder Gegner, sei es ein heranstürmender Minizwerg oder ein mächtiger Endboss, konfrontiert euch mit einem bestimmten Angriffsmuster, das nur mit der entsprechenden Strategie zu durchbrechen ist. Hält ein Widersacher beispielsweise einen Schild vor seine linke Körperhälfte, gilt es, diesen mit einem Schwerthieb von rechts außer Gefecht zu setzen. Diese spezifischen Kommandos bringen aber mit sich, dass **Skyward Sword** nicht so locker-leicht gespielt werden kann wie die Vorgänger: Mitunter wünscht man sich eine entspanntere Steuerung zurück – wie in der Ära, als man Gegner noch per Tastendruck auslöschte!

LUSTIGE EASTEREGSS

LOX-TT fragt: Wird es Anspielungen auf frühere **The Legend of Zelda**-Spiele geben? Sagt bitte nur, ob es welche gibt oder nicht. Aber bitte nichts Konkretes verraten!

N-ZONE **antwortet:** Zunächst eine eindeutige Antwort – ja! Weiterlesen solltest du diesen Abschnitt allerdings nicht mehr, dann jetzt nennen wir ein Easteregg, das sich in **Skyward Sword** findet. Beispielsweise nimmt Link am Anfang des Spiels an der sogenannten Vogelreiter-Zeremonie teil, die im Spiel ihr 25. Jubiläum feiert. **Zelda**-Fans wissen sofort: Die Entwickler spielen auf das Jubiläum der Serie an. Denn auch die **The Legend of Zelda**-Reihe existiert mittlerweile seit einem Vierteljahrhundert! Es gibt natürlich vieeeel noch mehr Easthereggs dieser Art.

EIN HERZ FÜR LINKSHÄNDER?

Quilavar fragt: Mich würde interessieren, wie linkshänderfreundlich das Spiel ist. Ferner möchte ich wissen, ob es eine Möglichkeit gibt, Link selbst wahlweise als Linkshänder zu spielen.

N-ZONE **antwortet:** Bei dieser Frage können wir dir eine Antwort aus erster Hand liefern, denn unser freier Redakteur Lukas ist Linkshänder – was für ein Zufall! Er spielte das Abenteuer ganz regulär durch und hielt die Wii-FB in der rechten Hand und das Nunchuk in der linken. Dabei hatte er keinerlei Probleme.

HARFENROMANTIK

Zeldafans fragt: Kann man mit der Harfe auch richtige Lieder spielen wie im Nintendo-64-Spiel **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** und nicht nur Rätsel lösen?

N-ZONE **antwortet:** Die „Lyra der Göttin" in **Skyward Sword** ist abseits der Hauptstory leider kaum relevant, sie wird nur gelegentlich genutzt und selbst dann ist ihr Einsatz allzu offensichtlich. Kein Vergleich zur Okarina der Zeit! Um auf dem Instrument zu musizieren, kommt übrigens die Bewegungssteuerung zum Einsatz. Diese funktioniert dabei einwandfrei.

Ihr seht schon: Die Figuren sind äußerst schrullig und oftmals ein Grund, lautstark über sie zu lachen.

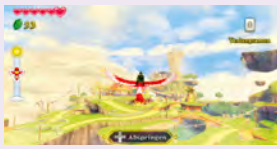
KLEIN IST DIE WELT!

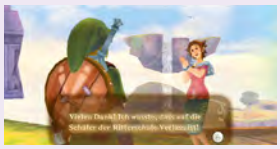
Wir bemängeln, dass es in Skyward Sword keine richtige Oberwelt wie in den Vorgängern mehr gibt.

Erinnert ihr euch an den Moment, als ihr in **Ocarina of Time** den Kokiri-Wald verlassen habt und mit einem unguten Gefühl in Richtung Hyrule-Prärie aufgebrochen seid? Die unendliche Weite und das Gefühl einer riesengroßen, kaum zu überblickenden Landschaft lässt uns noch heute in Verzückung geraten. Im neuen Wii-**Zelda** spürt man diese Euphorie nur bedingt.

Auf flüssige Tag-und-Nacht-Wechsel wie in **Ocarina of Time** müsst ihr diesmal verzichten. Die Zeit vergeht diesmal nicht mit fortlaufender Spielzeit, sondern nur dann, wenn sich Link schlafen legt.

Auch eine große Prärie wie in **Twilight Princess** gibt es diesmal nicht. Die Oberwelt – wenn man sie denn so nennen mag – ist diesmal das Himmelreich, das Link auf seinem Flattervieh bereisen kann. Auf dem Firmament verteilte Portale dienen dazu, auf die Erde hinunter zu gelangen. Diese Art des Reisens ist allerdings weitaus weniger elegant als die Expeditionen in den Vorgängern, in denen riesige Steppen zum Erkunden und Herumgaloppieren mit Pferd Epona einluden. Zudem gibt es nur drei Hauptgebiete.

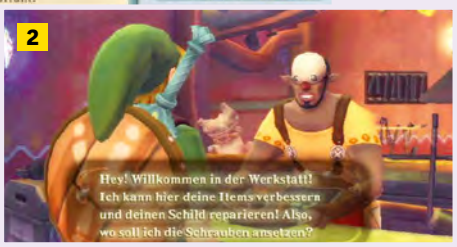




SELBST IST DER MANN

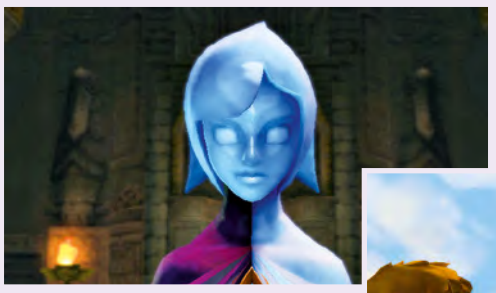
Gebt euch beim Arsenal nicht mit dem Erstbesten zufrieden!

Eure Energie geht zu rasch zur Neige? Der Holzschild hält nichts aus? Die Schleuder schleudert nicht effizient genug? In **Skyward Sword** habt ihr die Möglichkeit, gesammelte Items aufzuleveln. Aus einem Herztrank wird – das Aufsammeln von zahlreichen Insekten, Tierknochen etc. vorausgesetzt – beispielsweise ein verfeinerter Trank, der alle Herzen füllt. 1 In der Werkstatt könnt ihr zudem euren Schild reparieren, wenn er im Kampf zu Bruch gegangen ist. 2 Also immer dran denken: Vor wichtigen Kämpfen solltet ihr stets einen perfekten Schild parat haben! 3

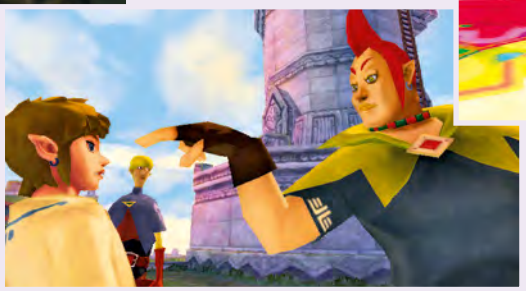


KURIOSITÄTENKABINETT

Maßgeblich hat uns an Skyward Sword die Fülle an schrillen Figuren beeindruckt, die man im Verlauf des Abenteuers trifft. Wir stellen einige besonders kuriose Charaktere vor!



PHAI
Was Navi in **Ocarina of Time** war, das ist Phai in **Skyward Sword**: Die Fee fungiert als Ratgeberin und hilft Link des Öfteren aus der Patsche, wenn er mal nicht weiterkommt. Doch Phai ist mehr als das: Sie ist vielmehr das Schwert, mit dem Link hantiert!



BADO
Sogar eine kleine Lovestory findet sich in Links neuem Wii-Abenteuer: Der grobschlächtige Bado möchte sich an Zelda ranmachen, doch die erwidert dessen unbeholfene Annäherungsversuche nicht ...

DER VERRÜCKTE KAUZ VON WOLKENHORT
Beim ersten Treffen hat uns dieser Typ ein bisschen an Tingle aus **Majora's Mask** erinnert. Der schräge Harlekin bietet euch die Teilnahme an einem Minispiel an.

WERTUNGSKONFERENZ

Wie bewertet man Skyward Sword vernünftig unter Berücksichtigung aller Stärken und Schwächen? Wir geben Aufschluss über unsere Wertungsfindung!

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass (Nintendo DS)
Zwar ist das Abenteuer in sich stimmig, doch es gibt einige schwerwiegende Brüche mit der guten, alten **Zelda**-Tradition. So müsst ihr euch in Links DS-Ausflug von den einzelnen Herzteilen verabschieden – es gibt fortan nur noch ganze Herzcontainer. Damit fällt schon mal ein Großteil der Motivation, die Landschaft zu erforschen, flach. Auch gestrichen: die Flaschensammelei. Die gesamte Spielwelt war stark komprimiert.

The Legend of Zelda: Skyward Sword (Wii)
Die neueste **Zelda**-Episode besticht einerseits durch clevere Rätsel, die stark auf den MotionPlus-Bonus setzen, durch erstklassige Bossgefechte (unser Highlight: Daidagos!) und durch eine packend erzählte Geschichte. Andererseits fallen die vielen Sucheinlagen negativ auf. Minutenlang durch den Wald zu laufen ist einfach öde. Dennoch ist **Skyward Sword** ein durchdachtes, rundes Wii-Epos!

The Legend of Zelda: Ocarina of Time (Nintendo 64)
Bei dieser Entscheidung sind sich die Redakteure einig: **Ocarina of Time** ist der mit Abstand beste **Zelda**-Teil. Dafür sorgt die liebevolle Spielwelt, die erstklassigen Rätsel und die perfekt inszenierten Tempel. In einer Hinsicht ist **Skyward Sword** besser: Die Wii-Episode bietet deutlich mehr Abwechslung abseits der Hauptstory. In **Ocarina of Time** muss man oft nur von A nach B laufen, um die Handlung voranzutreiben.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, MotionPlus
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	-
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	1
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Spielzeit: eins a mit Sternchen!“

Mein Vorurteil › Die Entwickler räumen dem MotionPlus-Zwang einen viel zu hohen Stellenwert ein. Ob das was werden kann? Ich bin skeptisch.

Handelt es sich bei **Skyward Sword** um einen **Zelda**-Serienableger, den jeder Wii-Besitzer haben muss? Keine Frage, ja! Ist es die beste Episode aller Zeiten? Nein – aber eine zweifellos sehr gute! Schon allein die Art und Weise, wie der MotionPlus-Adapter ins Gameplay eingebunden ist, macht das neue Wii-Epos zu einem ganz besonderen Action-Adventure. Die Tempel sind abermals richtig brillant geworden, was von so manch langweiliger Objektsuche nicht behauptet werden kann. Aber das verzeihe ich den Entwicklern: Dafür ist die Spielzeit sehr lange ausgefallen!

MEINUNG • LUKAS SCHMID

„Auf hohem Niveau enttäuscht“

Mein Vorurteil › In **Skyward Sword** stecken so viel Entwicklungszeit und neue Ideen – wird es der bisher beste Teil der langjährigen Serie?

Ich bin von **Skyward Sword** auf hohem Niveau enttäuscht. Klar, viele Dinge wie der wesentlich höhere Schwierigkeitsgrad und die interessantere Story im Vergleich zu den Vorgängern sind echt gut gelungen. Tragischerweise ist es aber das Gameplay, bei dem es ein wenig hapert. Die ewig vielen und ewig langen Suchmissionen machen schon zu Beginn keinen Spaß und werden im späteren Spielverlauf nicht lustiger. Dennoch wird jeder **Zelda**-Fan mit dem Wii-Abenteuer seine Freude haben – erwartet aber kein zweites **Ocarina of Time**.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Sehr großer Umfang
- ⊕ Etwas anderer Grafikstil
- ⊕ Innovative Rätselideen
- ⊕ Brillante Technik

CONTRA

- ⊖ Ermüdende Steuerung
- ⊖ Teils öde Suchaufgaben

GRAFIK 8
SOUND 9
STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
93	--

WERTUNGSKONFERENZ

Wie bewertet man Skyward Sword vernünftig unter Berücksichtigung aller Stärken und Schwächen? Wir geben Aufschluss über unsere Wertungsfindung!

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass (Nintendo DS)
Zwar ist das Abenteuer in sich stimmig, doch es gibt einige schwerwiegende Brüche mit der guten, alten **Zelda**-Tradition. So müsst ihr euch in Links DS-Ausflug von den einzelnen Herzteilen verabschieden – es gibt fortan nur noch ganze Herzcontainer. Damit fällt schon mal ein Großteil der Motivation, die Landschaft zu erforschen, flach. Auch gestrichen: die Flaschensammelei. Die gesamte Spielwelt war stark komprimiert.

The Legend of Zelda: Skyward Sword (Wii)
Die neueste **Zelda**-Episode besticht einerseits durch clevere Rätsel, die stark auf den MotionPlus-Bonus setzen, durch erstklassige Bossgefechte (unser Highlight: Daidagos!) und durch eine packend erzählte Geschichte. Andererseits fallen die vielen Sucheinlagen negativ auf. Minutenlang durch den Wald zu laufen ist einfach öde. Dennoch ist **Skyward Sword** ein durchdachtes, rundes Wii-Epos!

The Legend of Zelda: Ocarina of Time (Nintendo 64)
Bei dieser Entscheidung sind sich die Redakteure einig: **Ocarina of Time** ist der mit Abstand beste **Zelda**-Teil. Dafür sorgt die liebevolle Spielwelt, die erstklassigen Rätsel und die perfekt inszenierten Tempel. In einer Hinsicht ist **Skyward Sword** besser: Die Wii-Episode bietet deutlich mehr Abwechslung abseits der Hauptstory. In **Ocarina of Time** muss man oft nur von A nach B laufen, um die Handlung voranzutreiben.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, MotionPlus
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	-
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	1
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Spielzeit: eins a mit Sternchen!“

Mein Vorurteil › Die Entwickler räumen dem MotionPlus-Zwang einen viel zu hohen Stellenwert ein. Ob das was werden kann? Ich bin skeptisch.

Handelt es sich bei **Skyward Sword** um einen **Zelda**-Serienableger, den jeder Wii-Besitzer haben muss? Keine Frage, ja! Ist es die beste Episode aller Zeiten? Nein – aber eine zweifellos sehr gute! Schon allein die Art und Weise, wie der MotionPlus-Adapter ins Gameplay eingebunden ist, macht das neue Wii-Epos zu einem ganz besonderen Action-Adventure. Die Tempel sind abermals richtig brillant geworden, was von so manch langweiliger Objektsuche nicht behauptet werden kann. Aber das verzeihe ich den Entwicklern: Dafür ist die Spielzeit sehr lange ausgefallen!

MEINUNG • LUKAS SCHMID

„Auf hohem Niveau enttäuscht“

Mein Vorurteil › In **Skyward Sword** stecken so viel Entwicklungszeit und neue Ideen – wird es der bisher beste Teil der langjährigen Serie?

Ich bin von **Skyward Sword** auf hohem Niveau enttäuscht. Klar, viele Dinge wie der wesentlich höhere Schwierigkeitsgrad und die interessantere Story im Vergleich zu den Vorgängern sind echt gut gelungen. Tragischerweise ist es aber das Gameplay, bei dem es ein wenig hapert. Die ewig vielen und ewig langen Suchmissionen machen schon zu Beginn keinen Spaß und werden im späteren Spielverlauf nicht lustiger. Dennoch wird jeder **Zelda**-Fan mit dem Wii-Abenteuer seine Freude haben – erwartet aber kein zweites **Ocarina of Time**.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Sehr großer Umfang
- ⊕ Etwas anderer Grafikstil
- ⊕ Innovative Rätselideen
- ⊕ Brillante Technik

CONTRA

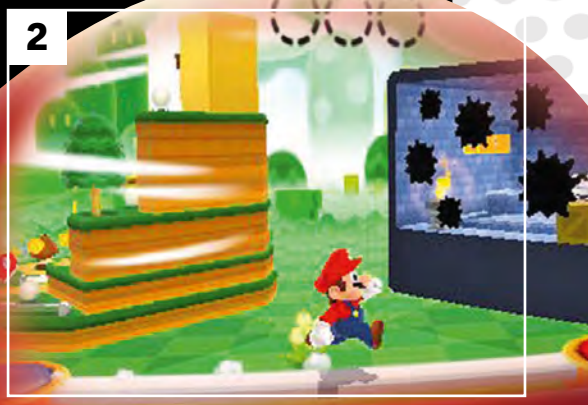
- ⊖ Ermüdende Steuerung
- ⊖ Teils öde Suchaufgaben

GRAFIK 8
SOUND 9
STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
93	--

MARIO, WIE WIR IHN LIEBEN

Serienkenner bekommen in Marios 3DS-Debüt das serviert, was sie erwarten. Diese Beständigkeit schätzen wir an den Spielen mit dem Nintendo-Superstar. Hier stellen wir euch die Spielelemente vor, die wir an Super Mario 3D Land lieben!



1 Wer sich an einem bestimmten Level die Zähne ausbeißt, schnappt sich die Power-Flügel, die Mario ungeahnte Kräfte verleihen. Der Kult-Klempner kann dann gefahrlos durch die Landschaft hüpfen und mit Gegnern kollidieren, ohne dass ihm das etwas anhaben kann. Lediglich wenn er in einen Graben fällt, verliert er ein Leben – aber das versteht sich eigentlich von selbst.

2 Aller Anfang ist schwer? Nicht bei **Super Mario**! Selbst Einsteiger gewöhnen sich rasch an das Gameplay des 3DS-Hüpfers, denn der Schwierigkeitsgrad ist anfangs wirklich niedrig. Sogar die Levels der siebten Welt sind mit etwas Geschick oftmals sogar auf Anhieb zu schaffen. Wir durften uns aber davon überzeugen, dass sich der spielerische Anspruch im zweiten Durchgang des Abenteuers deutlich erhöht.

3 Langjährige Serienkenner dürfen sich auf ein Wiedersehen mit vielen Bekannten aus dem Pilzkönigreich freuen. Neben Gumbas, Koopas und Co. melden sich auch weitere Gegner aus früheren Spielen zurück. So kommen auch Retro-Freunde auf ihre Kosten. Sowieso ist das Spiel stark auf Nostalgie getrimmt. Das beweist etwa auch ein Abschnitt, der dem Original-**Super Mario Bros.** nachempfunden ist.

4 Die Levels erinnern zwar in puncto Aufbau an die Abschnitte klassischer 2D-Jump&Runs, jedoch kann der Spieler in alle erdenklichen Richtungen laufen. Gemeinsam mit der isometrischen Perspektive verleiht dieser Aspekt **Super Mario 3D Land** eine besondere Note. Die Sicht ist manchmal aber ungünstig.

5/6 Die Geschichte in kurz: Bowser entführt die Prinzessin und Mario muss sie retten. Die Geschichte in lang: Bowser entführt die Prinzession, trägt aus anfangs unerfindlichen Gründen einen seltsamen Waschbärenschwanz und Mario muss seine Herzdame retten. Ihr merkt schon: Die Story ist leicht verdaulich – aber das stört uns in keinster Weise.

NANU? SCHON VORBEI ...

Mathematiker aufgepasst: Wir verraten, wie viele Levels und Taler euch im ersten Spieldurchgang erwarten.

39 + 8 + 5 + 4 + 1 = 57 LEVELS BRUTTO

- 9

= 48 LEVELS NETTO

x 3 = 144 TALER

39 Marios neues 3D-Abenteuer umfasst im ersten Spieldurchgang acht Welten. Zum Vergleich: In **New Super Mario Bros.** für den Nintendo DS gab es ebenfalls acht Welten, in der Wii-Fassung neun und in **Super Mario 64** sogar 15 komplexe Kurse. Jede dieser Welten in der ersten Spielrunde besteht aus vier bis sechs regulären Levels. Insgesamt werden also im ersten Spieldurchgang 39 Levels geboten. Ist das viel oder wenig? Lassen wir den Fakt erst einmal so stehen.

8 Nach jeder Welt erwartet euch ein Boss-Level, in dem ihr serientypisch einen Obermotz plätten müsst. Allzu abwechslungsreich sind diese Gefechte allerdings nicht, denn es gibt nur äußerst wenige verschiedene Gegnervarianten.

5 Fünf Welten beinhalten zudem jeweils ein Toad-Haus. Darin finden sich beispielsweise neue Items wie das Tagebuch, dessen Bilder sich auf SD-Karte speichern lassen. Diese Fotos könnt ihr anschließend im Fotoalbum des Nintendo 3DS begutachten. In anderen Behausungen gibt's kostenlose Feuerblumen oder Blätter.

4 In den Welten sind vier Rätselkisten anwählbar. Dabei handelt es sich um winzige Räume, in denen sich Münzen und gelegentlich auch mal ein Taler befinden. Diese Miniräume könnt ihr betreten, wenn das Spiel euch den Weg dorthin weist oder ihr Daten mit anderen 3DS-Zockern austauscht.

1 Zu guter Letzt ist nach dem letzten Boss noch nicht alles vorbei – aber wir wollen ja nicht zu viel verraten ...

57 Summa summarum ergeben sich also 56 Gebiete für den ersten Spieldurchgang. Man darf dabei nicht vergessen, dass in diese Zahl auch neun Bonus-Areale und Toad-Häuser (die de facto keine richtigen Levels sind) mit eingerechnet sind. Wir rechnen weiter ...

48 Ziehen wir also diese neun Mini-Levels ab, so bleiben 48 reine Jump&Run-Abschnitte übrig. Die meisten davon schafft man innerhalb von drei Minuten. Rein rechnerisch könnte man also, wenn man sich nur auf die Hauptgebiete beschränkt, Bowser innerhalb von drei Stunden besiegen. Da Mario aber naturgemäß hier und da ein Leben verliert oder bei einem bestimmten Boss festhängt, liegt die Gesamtspielzeit beim ersten Mal zwischen vier und sechs Stunden. Viel ist das nicht! Aber ....

144 ... da in jedem regulären Level und in jedem Schloss drei Taler verborgen sind, die ihr benötigt, um verschlossene Abschnitte freizuschalten, sind 144 Taler im Spiel versteckt. Mehr gibt's nicht zu entdecken? Falsch – siehe unten!

LUST AUF RETRO-KUNDE?

Was hat **Super Mario 3D Land** eigentlich mit Marios Jump&Run-Debüt auf dem Nintendo Entertainment System zu tun? Eine ganze Menge! Wir versorgen euch auf den folgenden Seiten mit wissenswerten und skurrilen Fakten, in denen wir einen Blick in die Vergangenheit und Gegenwart des Pilzkönigreichs werfen!

... ODER DOCH NICHT?

Es wird Zeit, euch ein Geheimnis zu verraten!

Wollt ihr wirklich wissen, was passiert, wenn ihr vermeintlich alle Levels in den acht Welten durchgespielt habt? Möchtet ihr ernsthaft erfahren, was euch erwartet, nachdem ihr den Echsenkönig Bowser gestürzt habt? Ja? Tatsächlich? Euer Wunsch ist uns Befehl: Nach dem ersten Spieldurchgang lässt sich **Super Mario 3D Land** ein zweites Mal durchzocken. Es gibt dann erneut acht Welten, die sogenannten Spezialwelten. Diese bestehen wiederum aus zumeist vier oder fünf Levels zuzüglich Schloss. Wir können euch also versichern: Zu kurz ist Marios 3DS-Einstand definitiv nicht, auch wenn man dies beim ersten Spieldurchgang befürchten könnte.

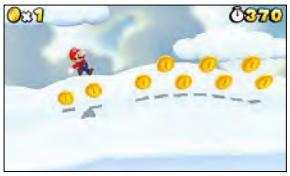
Keine Sorge, liebe Leser, das hier ist NICHT der Endkampf!

SPRING, WENN DU DICH TRAUST!

Nicht alle Spielabschnitte von Super Mario 3D Land sind übersichtlich. Manchmal sorgt der ungünstig platzierte Kamerawinkel dafür, dass man nicht genau weiß, wohin man springt. Wir stellen euch solche Momente vor.

In diesem Abschnitt gibt immerhin der dunkle Schatten einen Anhaltspunkt, dass man an der richtigen Stelle landet.

Da sich der Kamerawinkel während des Spielens nicht vernünftig neigen lässt, sind solche Hüpfpassagen schwer zu überblicken.



Andere Spielszenen hingegen, etwa diese Retro-Einlage hier, sind supersimpel. Schließlich läuft man lediglich von links nach rechts!

N-ZONE meint: *Langjährige Zocker werden sich damit arrangieren, dass anfangs so mancher Sprung ins Leere geht, da man die Entfernung zwischen Mario und Plattform hier und da nicht gut einschätzen kann. Allerdings gewöhnt man sich schnell daran. Wer den 3D-Effekt aktiviert, erhält zudem ein besseres Raumgefühl. Es kann allerdings sein, dass Spielanfänger mit **Super Mario 3D Land** nicht sonderlich gut zurechtkommen, da sie es von **New Super Mario Bros.** gewohnt sind, nur von links nach rechts zu laufen. Nintendo hat sich aber bemüht, die Spieler langsam an das Gameplay heranzuführen und niemanden von vornherein zu überfordern.*

RETRO-LEKTION #2

Die Hammerbrüder sind harte Kerle: Sie jonglieren mit den schweren Werkzeugen, als seien es bunte Plastikbällchen. Auf dem 3DS bekommen die bösen Buben Verstärkung – und zwar von keinem Geringeren als dem Bumerangbruder! Doch Mario schlägt zurück: Der Kult-Klempner verwandelt sich in **Super Mario 3D Land** nach Aufnahme des entsprechenden Items in Bumerang-Mario. Ein klarer Vorteil für Mario!

RETRO-LEKTION #1

Habt ihr schon einmal Sherlock Holmes ohne seinen typischen Hut gesehen? Oder Axel Schulz ohne seine Baseball-Cap? Vermutlich nicht – und auch unser Lieblingsklempner Mario geht äußerst selten ohne Kopfbedeckung aus dem Haus. Doch in **Super Mario Bros.** musste er notgedrungen von Zeit zu Zeit auf seine Kappe verzichten – und zwar immer dann, wenn er von einem Gegner getroffen wurde. Auch in **Super Mario 3D Land** greifen die Entwickler von Nintendo auf diese Idee zurück: Es gibt keine Energieleiste, sondern ausschließlich Mario – entweder als Otto Normalhandwerker oder als Superman!

STREETPASS: JETZT ALSO DOCH!

Was war denn da los? Was es mit Shigeru Miyamotos Rolle rückwärts auf sich hat …

Anfang Mai berichteten wir noch, dass **Super Mario 3D Land** – damals trug das Spiel noch den Arbeitstitel **Super Mario** – die StreetPass-Funktion nicht unterstützt. Shigeru Miyamoto äußerte sich im Interview mit der Tageszeitung **The Telegraph** wie folgt:

Offenbar ist dem Entwickler-Titan die Erleuchtung gekommen, denn das fertige Spiel unterstützt tatsächlich StreetPass: Trefft ihr etwa beim Stadtbummel, auf der Arbeit oder in der Schule einen anderen 3DS-Besitzer, so tauscht ihr mit diesem Spieldaten aus. Ihr erhaltet dann beispielsweise seine Rätselkiste und erlangt zusätzliche Items und Münzen. Nett gemacht – aber der Super-Geistesblitz ist diese Idee leider auch nicht. Da hat Shigeru Miyamoto möglicherweise etwas übertrieben, als er davon sprach, dass er StreetPass nur dann unterstützt, wenn ihm eine „spektakuläre Idee" in den Sinn kommt.

Hier sehen wir eine sogenannte Rätselkiste: Habt ihr alle Gegner eliminiert, gibt's Taler, Münzen und Extraleben.

MARIO-METAMORPHOSE

Mario stellt in seinem neuesten Jump & Run seine Vielseitigkeit unter Beweis. Kostprobe gefällig?

MARIO

Wir dürfen vorstellen: Das ist Mario – einfach Mario, ohne das Wörtchen „Super" davor. Da es in seinem 3DS-Hüpfer keine Energieanzeige gibt, heißt es stets „Game Over", wenn der Otto Normalhandwerker mit einem Gegner zusammenstößt. Also aufpassen!

SUPER MARIO

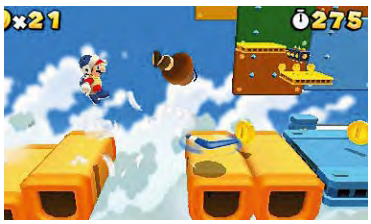
Konsumiert Mario einen Pilz, so gewinnt er auf unglaubliche Weise an Körpergröße. Aus dem 08/15-Klempner wird dann Super Mario. Diese Statur ermöglicht ihm das Zerstören von Blöcken, außerdem kann ihm eine Kollision mit einem Gegner nichts anhaben.

FEUER-MARIO

Diese Verwandlung kennen Nintendo-Fans seit mittlerweile 26 Jahren: Schon im ersten **Super Mario Bros. für**s NES schleuderte der Superstar seine Feuerbälle auf Gumbas, Koopas und dergleichen. Diese Metamorphose ist im wahrsten Sinne des Wortes heiß.

BUMERANG-MARIO

Dass unser Lieblingshüpfer nicht nur im Werfen von Feuerbällen erprobt ist, stellt er auf dem 3DS gekonnt unter Beweis: Nach Aufsammeln des Bumerangs mutiert Mario zum bepanzerten Werfer, der Feinde ins Visier nehmen, Schalter aktivieren und in Deckung gehen kann.



TANUKI-MARIO

Wenn der Nintendo-Held ein Super-Blatt einsammelt, verwandelt er sich in Tanuki-Mario und trägt ab sofort nicht nur (wie sonst) seinen Schnurrbart, sondern auch einen waschbärenartigen Schwanz. Fortan flattert er auf Knopfdruck durch die Luft. So gelingen Sprünge viel präziser.

KISTEN-MARIO

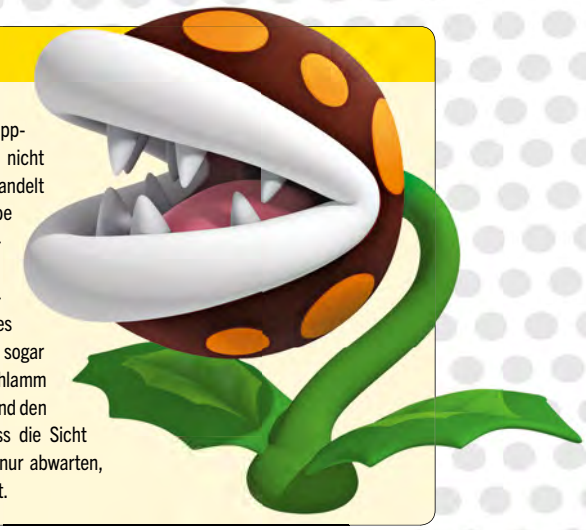
In einigen Levels stößt Mario auf orangefarbene Kisten, die durch Glupschaugen und einen Propeller auffallen. Springt Mario hinein, kann er wie gewohnt durch die Gegend laufen und auf Knopfdruck ein paar Meter Richtung Himmel flattern. Das führt ihn oft in versteckte Gebiete.

UNVERWUNDBAR-MARIO

Immer wenn ihr meint, es geht nichts mehr, kommt von irgendwo ein Item her: Habt ihr mehrere Male erfolglos probiert, einen Level zu schaffen, taucht ein Power-Block auf. Dieser beherbergt Flügel, die euch für den Rest des Levels unverwundbar machen. Ihr müsst dann nur noch die Sprungpassagen meistern. Gesammelte Taler dürft ihr sogar behalten.

RETRO-LEKTION #3

Auch wenn sich die Schnapp-Pflanzen links und rechts nicht besonders ähnlich sind, handelt es sich doch um dieselbe Spezies. Während das Ekelpaket in **Super Mario Bros.** lediglich aus der Röhre herausragen konnte, spuckt es in **Super Mario 3D Land** sogar gelegentlich schwarzen Schlamm aus. Dieser läuft anschließend den Bildschirm herunter, sodass die Sicht eingeschränkt ist. Da hilft nur abwarten, bis der Spu(c)k ein Ende hat.



DAS BESTE DER 80ER, 90ER UND VON HEUTE?

Bei Marios 3DS-Debüt vereint Nintendo die besten Ideen der letzten Jahrzehnte. Glaubt ihr nicht? Wir beweisen es!

80ER

Das Spielprinzip von Super Mario Bros. und Super Mario Land: Obwohl sich das 3DS-Jump&Run aus der isometrischen Perspektive spielt, stammt die Grundidee aus den Achtzigern: Gehüpft, gesprungen und mit Feuerbällen geworfen wurde bereits 1987 in **Super Mario Bros.** und 1989 **Super Mario Land**. Einige Levels von **Super Mario 3D Land** erinnern an die Ursprünge der Serie. Es lebe der Nostalgie-Effekt!

90ER

Die Kostüme aus Super Mario Bros. 3: Schon in Marios drittem Hüpfspiel auf dem Nintendo Entertainment System konnte sich der Superstar in einen Tanuki – das ist so etwas wie ein Waschbär – verwandeln. Auch andere Ideen, etwa die Toad-Behausungen, stammen aus **Super Mario Bros. 3**. Zudem ähnelt die Gestaltung von Bowsers Luftschiff den Levels aus dem Kult-Jump&Run aus dem Jahr 1991.

HEUTE

Die Bewegungssteuerung und die 3D-Effekte des Nintendo 3DS: Logisch, dass Nintendo allen beweisen möchte, dass es die Möglichkeiten der neuen Mobilkonsole voll ausschöpfen kann. Deshalb unterstützt das erste **Mario**-Spiel auf dem 3DS nicht nur die Kippsteuerung (etwa zur Bedienung der Kanone, siehe Bild rechts), sondern auch die StreetPass-Funktion und setzt auf – ist ja klar! – 3D-Effekte.

RETRO-LEKTION #4

Jedes Spiel braucht ein paar Gegner, die so leicht zu besiegen sind, dass selbst eine Oma mit verbundenen Augen mit ihnen fertig würde. Das dient zum Spielfluss und heitert Zocker auf, die nach Erfolgserlebnissen lechzen. Bei **Super Mario Bros.** dienten die sogenannten Gumbas zum Abbau von Stress: Ein Hüpfer genügte und die Dumpfbacken segneten das Zeitliche. In **Super Mario 3D Land** sind sie wieder zurück – sie formen sich diesmal sogar zu einem Turm, den Mario mit einer gezielten Stampfattacke durchbrechen kann.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 45,-
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	
Tasten, Touchscreen, Kippsteuerung	
SONDERFUNKTIONEN	
StreetPass	

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Sympathie erst auf den zweiten Blick!“

Mein Vorurteil › Das Jump & Run reizt mich überhaupt nicht. Die Levels sind viel zu klein, außerdem fehlt es klar an nennenswerten Neuerungen.

Spricht es für oder gegen **Super Mario 3D Land**, wenn man Level 8-4 auf Anhieb in zweieinhalb Minuten schafft – inklusive des Sammelns aller drei Taler? Fakt ist: Allzu anspruchsvoll ist Marios Einstand auf dem Nintendo 3DS nicht – jedenfalls beim ersten Spieldurchgang. Profis hingegen werden sich die Zähne daran ausbeißen, alle Spezialwelten hinter sich zu bringen. Ist das Klempner-Spektakel also der erhoffte Mega-Hit geworden? Einerseits ja, denn die Levels sind kunterbunt, abwechslungsreich und stimmig. Andererseits nein, denn das Schlagwort „Innovation“ kann sich Nintendo nicht auf die Fahne schreiben!

MEINUNG • THORSTEN KÜCHLER

„Da waren wohl Nintendos Praktikanten am Werk!“

Mein Vorurteil › **Mario**-Spiele sind immer grandios, manchmal sogar revolutionär – ergo sollte doch auch das 3DS-Debüt des Klempners überzeugen …

Super Mario 3D Land ist ein sehr gutes Hüpf-Abenteuer, aber im **Mario**-Portfolio gehört es für mich zu den schwächsten Auftritten des Italo-Mützenmanns. Die Kamera nervt zuweilen, die Levels sind allesamt viel zu kurz, der Schwierigkeitsgrad von der seichtesten Sorte. Irgendwie werde ich das Gefühl nicht los, dass Nintendo angesichts der schwächelnden 3DS-Verkäufe unter Zugzwang stand – und dem Spiel deshalb nicht genug Entwicklungszeit gegönnt hat. Wirklich schade.

WERTUNGEN

PRO

- Klasse Levelgestaltung
- Viele Kostüme zum Verwandeln
- Hübsche 3D-Effekte

CONTRA

- Teils sehr kurze Levels
- Münzen teils zu leicht auffindbar
- Kamera manchmal ungünstig

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
90	--

Da kann doch nichts schiefgehen, wenn die beiden Superstars Mario und Sonic zu den Olympischen Spielen laden! Diesmal findet das Gipfeltreffen der einstigen Rivalen in London statt, der Ausrichtungsstätte der Sommerspiele 2012. Mit dabei ist auch eine Reihe neuer Disziplinen, an denen ihr im London-Ableger erstmals teilnehmen dürft. Über die 20 regulären Sportarten hinaus bietet auch der neueste Teil wieder die beliebten Traum-Events, in denen Spielregeln und physikalischen Gesetze zugunsten eines spektakulären Spielerlebnisses „leicht“ ausgehebelt werden. Wie zuvor tretet ihr mit verschiedenen Figuren aus den Welten von Mario und Sonic an – zu den 20 im Spiel enthaltenen Charakteren zählen unter anderem Luigi, Princess Peach, Bowser, Donkey Kong, Tails und Sonics Dauer-Rivale Knuckles. Und wie in den Vorgängern wird euch auch viel Drumherum über das Sportliche hinaus geboten, beispielsweise das Minispiel „London Party“.

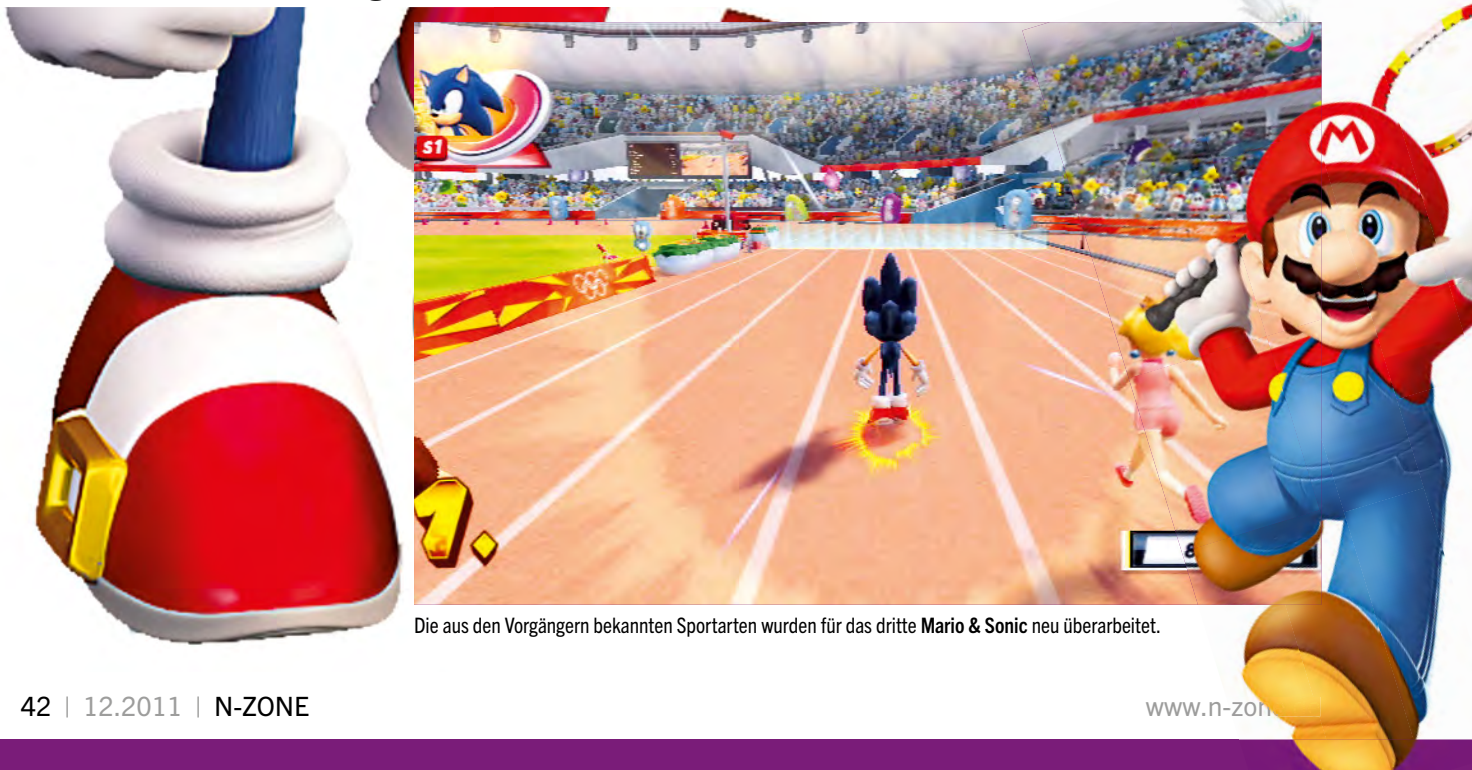
Ob dieses Gesamtpaket auch ein drittes Mal die Herzen der Fans erobern kann? Schaffen es die ambitionierten Entwickler aus Fernost, im neuesten **Mario & Sonic** wieder einen draufzulegen? Und was taugen die neuen Disziplinen? Um euch diese spannenden Fragen beantworten zu können, haben wir uns in Segas neues Sportspektakel gestürzt. ■

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Sega | **Hersteller:** Sega | **Termin:** 18. November 2011

MARIO & SONIC
BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: LONDON 2012

Text | Thomas Eder

Die einstigen Rivalen können’s nicht lassen. Gut so!

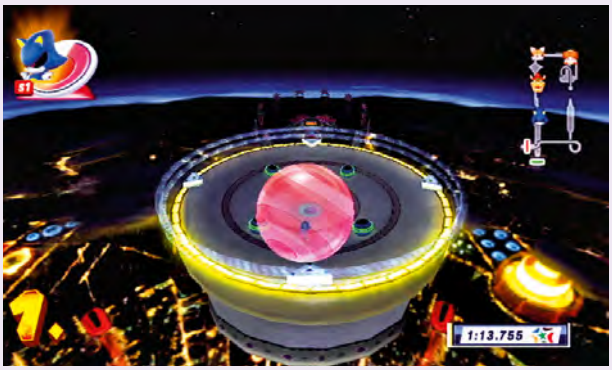


Die aus den Vorgängern bekannten Sportarten wurden für das dritte **Mario & Sonic** neu überarbeitet.

FÜR JEDEN WAS DABEI!

Auch beim dritten Teil ist den Entwicklern wieder der Spagat zwischen für jedermann geeigneten Disziplinen und anspruchsvollen Wettkämpfen hervorragend gelungen. Zocker kämpfen verbissen in den fordernden Traumdisziplinen um Highscores, während sich Gelegenheitsspieler dank der intuitiven Steuerung in den meisten normalen Disziplinen recht schnell zurechtfinden. Besonders erfreulich hierbei sind die vielen Mannschaftssportarten wie etwa Fußball oder Beachvolleyball, die etwas Tiefgang und zusätzliche spielerische Möglichkeiten mit ins Geschehen bringen.

Wie die Vorgänger ist auch **London 2012** im Mehrspieler-Modus eine Wucht, obwohl ihr erneut auf Online-Wettkämpfe verzichten müsst. Lediglich eure Rekorde könnt ihr über das Internet mit denen anderer Spieler vergleichen.



Die sehr witzig inszenierten Traum-Disziplinen, wie hier beispielsweise der Traum-Sprint, sind die Highlights unter den enthaltenen Sportarten.

An einigen Sportarten wie etwa dem Reiten oder der rhythmischen Sportgymnastik werden wohl überwiegend weibliche Spieler ihren Spaß haben.

DIE DISZIPLINEN

Neben den 20 regulären Sportarten stehen zehn Traumdisziplinen zur Auswahl, die nicht wie die normalen Disziplinen in den Londoner Austragungsstätten sondern in optisch an Welten aus dem Mario- und Sonic-Universum angelehnten Schauplätzen gespielt werden. Die meisten Wettkämpfe können in verschiedenen Spielmodi (Versus, Team-Versus und Koop) gespielt werden. Am meisten Spaß kommt dabei in den Traum-Disziplinen auf – vor allem, wenn ihr euren Mitspielern durch kleine Gemeinheiten wie Schildkrötenpanzer das Leben erschwert. Die Mannschaftssportarten sind allesamt ebenfalls sehr kurzweilig, während andere Disziplinen wie der Sprint oder Radfahren etwas schwächer ausgefallen sind. In der Summe hat euch der neueste Teil der Reihe bessere Sportarten als die Vorgänger zu bieten. Besonders erfreulich: Sämtliche Disziplinen sind von Beginn des Spiels an freigeschaltet!

NORMALE DISZIPLINEN

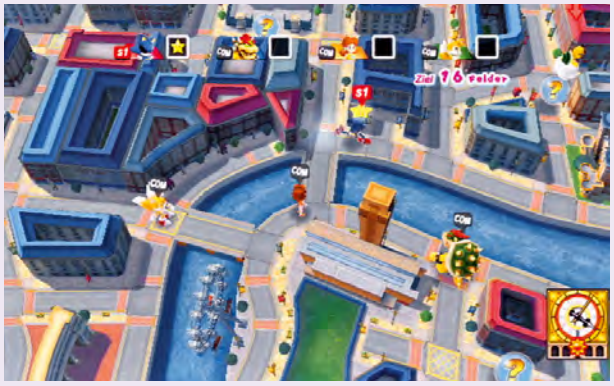
Leichtathletik
100-m-Sprint
110-m-Hürdenlauf
4 x 100-m-Staffel
Weitsprung
Hammerwerfen
Diskuswerfen
Speerwerfen
Turnen
Stufenbarren
Trampolin
Rhythmische Sportgymnastik: Band
Wassersport
Kanusport
Reitsport
Badminton
Beachvolleyball
Tischtennis
Fußball
Sportschießen
Fechten
Bahnradsport

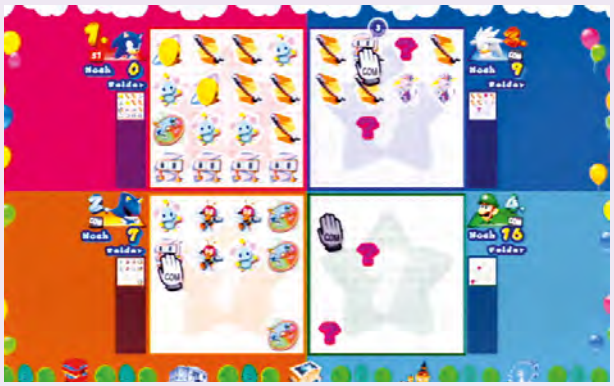
TRAUMDISZIPLINEN

Weitsprung
Rafting
Diskuswerfen
Stufenbarren
Hürdenlauf
Springreiten
Sprint
Trampolin
Weltraumflug
Fechten

PARTY IN LONDON!

Ein Highlight ist der neue London-Party-Modus, in dem ihr allein oder gemeinsam mit Freunden die Spielwelt in Form der englischen Hauptstadt im Kleinformat durchstreift. Dabei müsst ihr regelmäßig an Wettkämpfen teilnehmen und dürft zudem kleine Bonusspielchen bestreiten, in denen ihr beispielsweise in **Pac-Man**-Manier Ringe in den Gassen der Miniaturstadt sammeln müsst. Für Erfolge werdet ihr mit Stickern belohnt, die ihr in ein virtuelles Album einklebt. Derjenige Spieler, dessen Album zuerst voll ist, hat die Runde gewonnen – die Anzahl der dazu nötigen Sticker legt ihr vor dem Spielbeginn fest.





ALLES IM GRIFF

Wie erwähnt, ist die Steuerung im Großteil der Disziplinen sehr intuitiv und setzt in den meisten Sportarten keine besonderen Fähigkeiten des Spielers voraus. Sämtliche Disziplinen können nur mit der Wii-FB gespielt werden, optional könnt ihr bei Sportarten mit komplexerer Steuerung – wie etwa den Mannschaftssportarten – ein Nunchuk verwenden. Natürlich dürft ihr in einigen Disziplinen auf Fuchteleinlagen einstellen, doch kommen diese seltener als im Vorgänger vor – eben nur dann, wenn es auch wirklich sinnvoll ist, wie beispielsweise beim Fechten. Auch ohne Wii Motion Plus werden eure Bewegungen mit der Wii-FB stets sehr gut erkannt. Im Gegensatz zu **Mario und Sonic bei den Olympischen Winterspielen** wird das Balance Board in **London 2012** nicht mehr unterstützt. Vor jeder Disziplin zeigt euch das Spiel an, wie ihr die Wii-FB halten müsst.

Die Bewegungssteuerung kommt nur dann zum Einsatz, wenn es auch wirklich sinnvoll ist. Das Fechten funktioniert damit zum Beispiel klasse!

Beim Fußball haltet ihr die Wii-FB quer und spielt mit Buttons und Steuerkreuz. Das funktioniert so einfach, dass auch Nicht-Zocker schnell damit zurechtkommen.

PRÄSENTATION TOP!

Bei der Technik und Atmosphäre lässt Sega erwartungsgemäß nichts anbrennen: Für Wii-Verhältnisse sieht das Spiel richtig schick aus, die liebevolle Präsentation in Verbindung mit der aufwendigen Musikunterlegung sorgt für ein tolles Olympia-Feeling vor dem Bildschirm. Die Spielmodi, in denen ihr die Sommerspiele auf verschiedene Weise erleben könnt, deren Inszenierung und die Gestaltung Londons mit seinen Stadien tragen sehr viel zu dem schönen Spielgefühl für Jung und Alt bei.
Fans der beiden Videospielehelden kommen erneut nicht zu kurz – auch in **London 2012** erwarten euch viele interessante freischaltbare Extras wie Bonus-Spiele, coole Outfits für eure Miis, Musikstücke und weitere Inhalte.

An der Grafik der Spielfiguren und Austragungsstätten gibt's nichts zu meckern!

Die Traum-Disziplinen finden an aus Mario- und Sonic-Spielen bekannten Orten statt.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

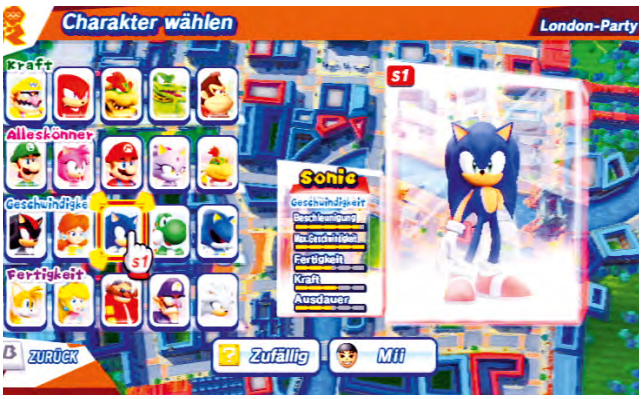
PREIS	Ca. € 60,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk
VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Dolby Pro Logic II

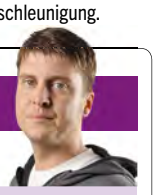
MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	1-4
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	Ranglisten



Die 20 Olympioniken unterscheiden sich nicht nur äußerlich, sondern auch in Eigenschaften wie Kraft, Ausdauer, Geschwindigkeit, Fertigkeit und Beschleunigung.

MEINUNG • THOMAS EDER



„Marios und Sonics London-Party rockt die Wii!"

Mein Vorurteil › So langsam dürften den Entwicklern die Disziplinen ausgehen. Im mittlerweile dritten **Mario & Sonic** wird sicher nicht viel Neues geboten!

Wie in den Vorgängern gefallen mir auch im neuesten **Mario & Sonic** die Traum-Disziplinen und die Mannschaftssportarten am besten. Wenn dann noch ein paar Freunde mit am Start sind, spielt **London 2012** seine Trümpfe aus! Der brandneue London-Party-Modus mit seinen vielen Minispielchen ist eine sehr coole Idee, die das Olympische Gipfeltreffen der Videospiele-Superstars sowohl für Solisten als auch gesellige Spielernaturen noch unterhaltsamer macht. Ebenso wie die Online-Ranglisten und die freischaltbaren Extras sorgt die London Party für Spaß auf Dauer!

WERTUNGEN

PRO

- Traum-Disziplinen
- London-Party-Modus
- Schöne Präsentation
- Team-Sportarten

CONTRA

- Kein Balance-Board-Support
- Keine Online-Wettkämpfe

GRAFIK
8

SOUND
8

STEUERUNG
8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
80	86

Perfekt positioniert: Das überaus kluge Leveldesign könnte glatt von Nintendo stammen.

Bossbombe: Diesen Riesenvogel erledigt ihr mittels zuvor eingesaugter Sprengkörper.

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Ubisoft Montpellier | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** 24. November 2011

RAYMAN: ORIGINS

Text | Thorsten Küchler

Keine Arme, keine Beine, aber ganz viel Spielwitz: Ubisofts legendäres Maskottchen feiert sein erstaunlich brillantes Wii-Comeback!

Lustige Lufthansa: Die regelmäßigen Shooter-Einlagen begeistern durch klasse Ideen, eine präzise Steuerung und erstaunlich viel Abwechslung.

Volle Kanne: In der letzten Welt entdeckt ihr ein praktisches Upgrade, das Raymans Nahkampf-Attacken kurzzeitig zum Superfaustschlag macht.

Der englische Untertitel **Origins** bedeutet so viel wie „Ursprünge“ – und genau zu denen kehrt Rayman in seinem neuen Wii-Abenteuer zurück. 3D-Schnickschnack? Nix da! Durchgedrehte Karnickel? Braucht niemand! Und öde Minispiele? Auch nicht! Stattdessen erwartet euch ein reinrassiges Jump & Run im Stile der **New Super Mario**-Titel – und noch dazu ein verdammt gut gemachtes!

✪ Wunderschöne Grafik

In künstlerischer Hinsicht ist **Rayman: Origins** ein echtes Meisterstück: Die zweidimensionalen Hintergründe stecken voll liebevoller Details, das Geschehen flimmert stets ruckelfrei über eure Mattscheibe und die Animationen könnten glatt aus einem Disney-Film stammen. Egal ob Lava-Level, Eis-Höhle oder Zauberwald: Selten war ein 2D-Spiel so schick, so abwechslungsreich, so packend inszeniert. Schade jedoch, dass Ubisoft bis auf Vor- und Abspann komplett auf Zwischensequenzen verzichtet – hier hätten wir uns mehr Slapstick-Einlagen gewünscht.

✪ Einfach genial, genial einfach

Das Spielprinzip ist herrlich altmodisch und wirkt dennoch erstaunlich frisch: Ihr spurtet mit eurem Helden von links nach rechts durch die Levels, hüpft über Plattformen und vertrimmt nebenbei ein paar Gegner. Später erlernt Rayman dann noch Spezialfähigkeiten: Mit dem Propeller-Upgrade schwebt ihr durch die Lüfte, die Spurtfunktion lässt euch an senkrechten Wänden hochlaufen. Sammelwütige schnappen sich zudem wertvolle Goldmünzen und die überall verstreuten Lums. Letztere sind deshalb wichtig, weil am Ende jedes Abschnitts abgerechnet wird: Je besser ihr agiert habt, desto mehr Electoons werden euch gutgeschrieben. Und diese Währung schaltet wiederum neue Welten und zusätzliche spielbare Charaktere frei. In jeder der insgesamt 10 Welten mit

je 5 Levels wartet außerdem eine optionale, zumeist bockschwere Verfolgungsjagd auf euch. Und dann wären da ja noch die Shooter-Passagen: Rayman schwingt sich regelmäßig auf einen Moskito, schwirrt dann durch die Lüfte und ballert unzählige Widersacher ab. Was wie lästige Pflicht klingt, entpuppt sich als tolle Abwechslung: Denn die kunterbunten Schießereien werden immer komplexer und steuern sich nahezu perfekt. Wirklich klasse sind auch die Bosskämpfe: Riesenvogel, Monsterblume, Flammenechse und Wasserschlange fordern sowohl euer Geschick als auch eure Auffassungsgabe. Denn jeder der gigantischen Gegner erfordert eine spezielle Angriffstaktik, um ihn zu besiegen.

⊕ Mehr Spieler, mehr Spaß

Könnt ihr euch noch an **Zelda: Four Swords Adventures** erinnern? Die GameCube-Gaudi bot einen 4-Spieler-Modus, der eine Mischung aus Koop und Schadenfreude war. **Rayman: Origins** macht es genauso: Alle Levels lassen sich nämlich auch gemeinsam absolvieren. Was folgt, ist eine wunderbar abgedrehte Team-Action: Schnappt euren Kumpels Goldmünzen vor der Nase weg, haut ihnen einfach aus Boshaftigkeit eins auf die virtuelle Rübe und lasst euch bei Bedarf wiederbeleben. Der Mehrspieler-Modus hat aber auch seine Schwächen: Einige der Levels (Stichwort: Verfolgungsjagden) lassen sich gemeinsam kaum bewältigen, da die Übersicht enorm unter den zusätzlichen Spielfiguren leidet.

⊖ Kleine, aber nervige Macken

Während das Spiel zu Beginn noch überaus simpel ist und selbst Einsteiger unterfordert, wird es gegen Ende sackschwer. Dann offenbaren sich leider auch einige fiese Design-Fehler: Wenn ihr etwa bei einem Bosskampf von der ungenauen Kollisionsabfrage oder einem Steuerungs-Aussetzer sabotiert werdet, dann kommt Frust auf. Außerdem sind einige Levels auf pures „Erst auswendig lernen, dann perfekt meistern“ getrimmt – was ungeduldige Spieler schnell in den Wahnsinn treiben dürfte. ■

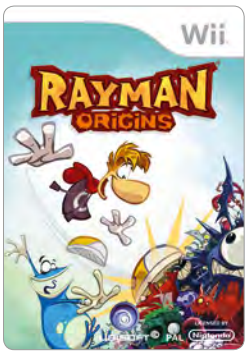
DIE 3DS-VERSION

Ubisoft macht mobil: Raymans neuestes Abenteuer wird auch für den 3DS erscheinen – nur wann, das steht leider noch nicht fest.

Rechts seht ihr eines der ersten Bilder der 3DS-Umsetzung von **Rayman: Origins**. Wir gehen davon aus, dass die Handheld-Hüpferei keine großen Touchscreen-Experimente wagt und einen 4-Spieler-Koop über Wi-Fi mitbringt. Allerdings sollten die Entwickler noch an der Grafik feilen: Denn auf dem kleinen 3DS-Display könnte es sonst extrem schwer werden, dem Geschehen zu folgen bzw. die genaue Position der Plattformen zu erkennen!

Zickige Zahnräder: Die letzte Welt des Spiels ist enorm fordernd und voller fieser Fallen.

INFOS ZUM SPIEL



DATEN	
PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Kauderwelsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wahlweise nur per Wii-FB oder mit zusätzlich angeschlossenem Nunchuk
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo
MEHRSPIELER & ONLINE	
MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	-
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	4
ONLINE-FUNKTIONEN	-

Bewegend: Die Animationen des Helden sowie der Gegner sind nicht nur technisch eine Meisterleistung – sie sehen auch zum Schreien komisch aus!

MEINUNG • THORSTEN KÜCHLER

„Rayman ist ohne die Raving Rabbids einfach besser!“

Mein Vorurteil › Das letzte wirklich coole **Rayman**-Spiel liegt nun schon viele Jahre zurück – ich bezweifle, dass der gliederlose Held noch mal die Kurve kriegt.

Altbewährte Tugenden sind manchmal weitaus spaßbringender als irgendwelche innovativen Experimente: Das beweist nicht nur unser Redaktions-Oldie Thomas Eder, sondern auch **Rayman: Origins**. Ubisoft liefert mit der traditionellen und doch so modernen 2D-Springerei ein wahres Meisterstück des Genres ab: Witzig, ideenreich, stilvoll – einen solch grandiosen Auftritt hätte ich dem alten Rayman gar nicht mehr zugetraut. Einzig im letzten Spieldrittel schleichen sich Schlampereien ein: Wenn die Steuerung bei einer fies schweren Stelle plötzlich hakt, dann ist das einfach nur frustrierend – so was würde einem Super Mario nicht passieren. Dennoch: Diese pralle Hüpf-Wundertüte ist ein Pflichtkauf für jeden Wii-Besitzer!

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Grandiose Zeichentrick-Grafik
- ⊕ Hervorragend designte Levels
- ⊕ Knackige Bonus-Aufgaben
- ⊕ Unterhaltsamer Koop-Modus
- ⊕ Spaßige Shooter-Passagen

CONTRA

- ⊖ Einige Levels im Koop zu chaotisch
- ⊖ Gelegentliche Steuerungs-Aussetzer
- ⊖ Kollisionsabfrage nicht immer genau

GRAFIK 9

SOUND 8

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
87	86

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, Wii Motion Plus
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo
MEHRSPIELER & ONLINE	
MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	-
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	2
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG
THOMAS EDER

„Unterhaltsam, schön inszeniert und gut spielbar“

Mein Vorurteil ▸ Und noch eine lieblose 08/15-Filmumsetzung …

Spielerisch hat **Tim und Struppi** mehr zu bieten, als ich nach den ersten Spielstunden dachte – vor allem dank der Herausforderungen, Wettkämpfe und des Koop-Modus. Der kurze Story-Modus ist schön inszeniert und unterhaltsam, aber schlichtweg zu simpel für einen anspruchsvollen Spieler.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Schöne Präsentation
- ⊕ Spannende Story
- ⊕ Gutes grundlegendes Gameplay

CONTRA

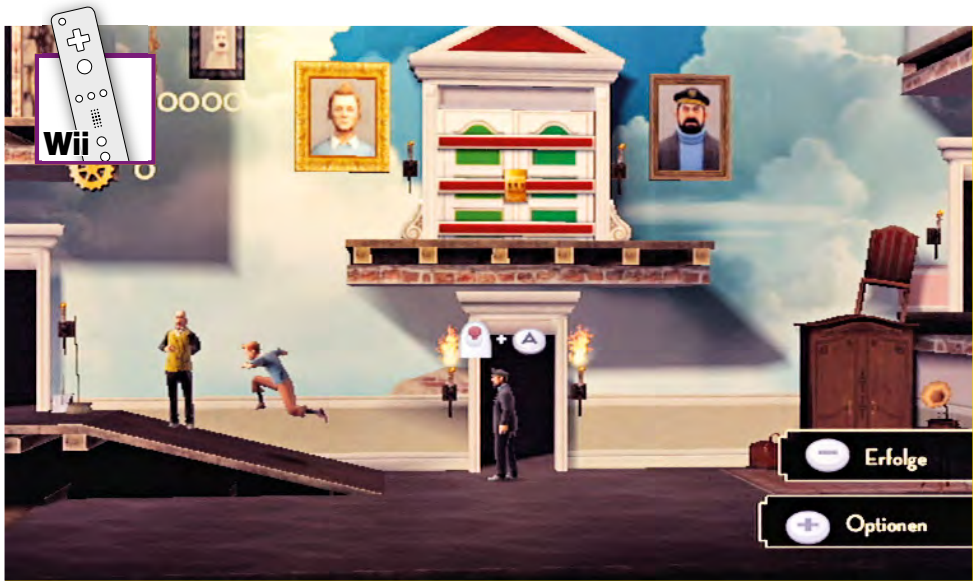
- ⊖ Geringer Anspruch
- ⊖ Kurzer Story-Modus
- ⊖ Auf Dauer eintönig

GRAFIK 7

SOUND 8

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
75	76



Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Ubisoft | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** 20. Oktober 2011

TIM UND STRUPPI
DAS GEHEIMNIS DER EINHORN

Text | Thomas Eder

Das Spiel zum neuen Spielberg-Streifen

Nachdem es in den letzten Jahren still um den Comic-Helden Tim und seinen knuffigen Wunderkläffer war, feiern die beiden derzeit ein Comeback im Kino. Und wie nicht anders zu erwarten, erscheint dazu das passende Videospiel, dessen Wii- und 3DS-Fassung wir gründlich auf den Zahn gefühlt haben.

⊕ Unterhaltsame Story

Nachdem der Reporter Tim auf einem Flohmarkt ein Modell eines Schiffs erstanden hat, beginnt der Schlamassel: Zwielichtige Gestalten stehlen das Schiffchen, das offensichtlich ein Geheimnis um einen Piratenschatz birgt. Auf der Jagd nach diesem Schatz verschlägt es Tim samt seinem Vierbeiner auf einen Frachter voller Halunken, in die arabische Wüste und an viele weitere Schauplätze rund um den Erdball.

⊕ ⊖ Spaßig, aber zu einfach

Spielerisch wird euch ordentlich Abwechslung geboten. So dürft ihr öfter ans Steuer eines Flugzeugs, mit einem Motorrad durch die Wüste brettern und eine Menge kleiner Rätsel lösen. Die meiste Zeit aber seid ihr in klassischer Jump&Run-Manier in 2D-Seitenansicht unterwegs, überwindet Hindernisse in den Levels, verkloppt Schurken und sammelt nebenher Skarabäen ein. Die Missionsarten wiederholen sich auf Dauer recht oft und vor allem die Fahr- und Flugabschnitte sind spielerisch recht platt. Genauso wirken anfangs die Jump&Run-Abschnitte, doch nach einiger Zeit entpuppen sich diese als clever durchdacht. Außerdem werden euch eine Menge weiterer Herausforderungen, Wettkämpfe und ein Koop-Modus geboten, was in der Summe für den etwas knapp geratenen Story-Modus entschädigt und euch auch mehr als dieser abverlangt.

⊕ Toll präsentiert

Der Stil der Comics wurde schön auf das Spiel übertragen, an der Grafik und am tollen Sound samt cineastischer Musikuntermalung gibt’s ebenfalls nichts zu meckern. Lediglich die Steuerung könnte einen Tick präziser sein. Wem der Film und dessen Stil gefällt, der wird auch mit dem Spiel seine Freude haben! ■

In Rückblenden erlebt ihr die Hintergründe der Story und dürft dabei die Wii-FB bei simplen Quicktime-Events schwingen.

Die Fahr- und Flugmissionen bringen zwar etwas Abwechslung ins Gameplay, sind qualitativ allerdings höchstens Mittelmaß.

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Toys for Bob | **Hersteller:** Activision | **Termin:** 14. Oktober 2011

SKYLANDERS: SPYRO'S ADVENTURE

Text I Lukas Schmid

Das Comeback des beliebten Drachen!

Die **Spyro**-Reihe, die auf der ersten PlayStation ihren Ursprung hat, eroberte dank ihres sympathischen, namensgebenden Helden sowie des gelungenen Hüpf-Gameplays die Herzen vieler Spieler. Doch diverse Entwicklerwechsel und mittelprächtige Spiele rund um den lilafarbenen Drachen später hat der einstige Vorzeigeheld viel von seiner Reputation verloren. Ob sein neues Abenteuer dies ändern kann?

⊕ Neue Helden müssen her!

Das Spiel wird in einer Box ausgeliefert, in der sich die Disc, drei Plastikfiguren sowie das sogenannte „Portal of Power" befinden. Dieses verbindet ihr via USB-Stecker mit eurer Wii und stellt besagte Figuren darauf, wodurch sie im Spiel lebendig werden. Neben Spyro startet ihr mit zwei weiteren Helden ins Abenteuer, die sich in Aussehen sowie Art ihrer Attacken unterscheiden. Dieses Echtzeit-Tausch-Feature, das auch systemübergreifend funktioniert, ist ganz nett, kann aber auch beachtliche Folgekosten nach sich ziehen: Mit den drei beiliegenden Figuren der Protagonisten deckt ihr nur drei der insgesamt acht Charakterklassen ab, die notwendig sind, um alle Gebiete des Spiels erforschen zu können. Da eine Figur im Handel etwa zehn Euro kostet, müsst ihr für den vollen Genuss also gut 50 Euro mehr einplanen – sofern ihr die Sammlung von 32 Helden vervollständigen wollt, kommt ihr auf über 200 Euro. Weitere Anschaffungen wie magische Objekte, die ihr scannen und ins Spiel einbinden könnt, sind in diesen Preis noch nicht eingerechnet. Die Figuren im Spielverlauf freischaltbar zu machen, wäre kundenfreundlicher gewesen.

⊖ Springen verboten

Mit den Helden eurer Wahl prügelt ihr euch durch eine Vielzahl von bunten Levels und sammelt zig verschiedene Objekte ein. Unverständlicherweise wurde auf einen Sprungknopf verzichtet, sodass vom Hüpfspiel-Charme der frühen **Spyro**-Abenteuer nichts mehr übrig ist. Darunter leidet die Abwechslung, auch wenn ihr durch verdiente Punkte weitere Fähigkeiten für Spyro und Co. freischalten könnt. Ein schönes Feature hingegen ist der Koop-Modus, in dem euch ein Freund unterstützen kann. Sofern dieser seine eigenen Figuren hat, kann er dabei deren bislang erspielte Eigenschaften und Fähigkeiten auch auf eurer Wii nutzen! Die 3DS-Fassung dieses interessanten, aber leider etwas kostspieligen Abenteuers erscheint in wenigen Wochen. ■

Nervig: Auch im neuen Abenteuer des lilafarbenen Drachen bleibt ihr nicht vor Schütteleinlagen verschont.

Wenig Neues: In den Nebenmissionen erfüllt ihr simple Aufgaben wie Gegner verkloppen oder Items finden.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 60,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, Portal of Power
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo
MEHRSPIELER & ONLINE	
MAX. SPIELERANZAHL ONLINE	-
MAX. SPIELERANZAHL OFFLINE	2
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG LUKAS SCHMID

„Viel Kommerz, aber wenigstens gut verpackt"

Mein Vorurteil ▸ **Spyro**-Spiele waren mal gut – das ist lange her.

Mit den alten **Spyro**-Abenteuern hat **Skylanders** wenig gemein. Zwar ist der lilafarbene Drache darin steuerbar, hat aber keine wichtigere Rolle als die anderen Figuren. Das Spiel selbst ist vor allem im Koop-Modus unterhaltsam, hinterlässt aber wegen der Folgekosten für weitere Figuren einen bitteren Nachgeschmack.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Hübsche Grafik
- ⊕ Viel zu sammeln
- ⊕ Gute Steuerung

CONTRA

- ⊖ Teures Vergnügen
- ⊖ Wenig Abwechslung
- ⊖ Nervige Sprecherstimmen

GRAFIK 8

SOUND 7

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
73	76

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-Fernbedienung, Nunchuk, Classic-Controller
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo
MEHRSPIELER & ONLINE	
MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	4
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	2
ONLINE-FUNKTIONEN	1-gegen-1-Spiele

MEINUNG
MARCUS SCHWATKE

„Das bessere Fußballspiel für die Wii!“

Mein Vorurteil ▸ Wie soll man bei den bunten Pfeilen Fußball spielen?

Nachdem ich mich an die Steuerung gewöhnte, war ich überrascht, wie gut diese funktioniert und welche taktischen Möglichkeiten sie bietet. Besonders motiviert der Champions-Road-Modus. Trotz technischer Schwächen bekommt man mit dem neuen **PES** eine gelungene, aber nicht perfekte Fußballsimulation.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Taktische Tiefe der Steuerung
- ⊕ Verschiedene Spielmodi
- ⊕ Viele Steuerungsvarianten
- ⊕ Realistisches Fußballspiel

CONTRA

- ⊖ Optisches Mittelmaß
- ⊖ Zu wenige Lizenzen

GRAFIK 6

SOUND 7

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
84	83

Genre: Sport | **Entwickler:** Konami | **Hersteller:** Konami | **Termin:** 27. Oktober 2011

PRO EVOLUTION SOCCER 2012

Text | Marcus Schwatke

Wenn Konami sein neues PES veröffentlicht, schlagen die Herzen aller virtuellen Fußballprofis höher.

Jedes Jahr beschert uns Konami ein neues **PES**, das sich mit kleinen, aber feinen Änderungen von seinem Vorgänger abhebt, so auch dieses Jahr bei **Pro Evolution Soccer 2012**. Eines bleibt aber immer gleich: Das Runde muss ins Eckige! Wie groß die Änderungen ausfallen, lest ihr in diesem Test.

⊕ Elf Freunde sollt ihr sein.

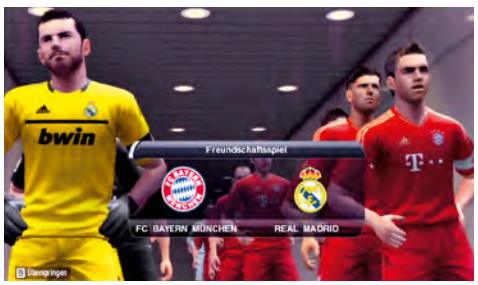
Am deutlichsten setzt sich **PES** auf der Wii durch seine extra angepasste Playmaker-Steuerung von der Konkurrenz ab. Euren Spieler führt ihr mit dem Nunchuk über das Feld, während ihr mit dem Pointer der Wii-Fernbedienung Mitspieler über den virtuellen Rasen lotst und so Pässe vorbereitet und ausführt. Das funktioniert im Vergleich zum Vorjahresspiel etwas flotter und präziser. Allerdings beschränkt sich die Steuerung nicht auf diese eine Variante: So ist es ebenfalls möglich, die Wii-FB quer zu halten und euren Spieler mit dem Steuerkreuz über das Feld zu lenken, oder ihr nutzt den Classic-Controller mit seinen beiden Sticks. Die taktischen Freiheiten und Möglichkeiten wie mit der Wii-FB und dem Nuchuk fehlen hier jedoch.

⊕ Abwechslungsreiche Spielmodi

Neben der UEFA Champions League und der Copa Santander Libertadores (der südamerikanischen Champions League), die ihr beide in einzelnen Spielen oder ganzen Saisons bestreiten könnt, bietet euch der nur auf der Wii veröffentlichte Champions-Road-Modus die Möglichkeit, ein Team eurer Wahl durch verschiedenste Turniere von ganz unten bis an die Spitze der Weltranglisten zu schießen. Mit dem Ausbau des Vereinsgeländes und durch Transfergeschäfte stärkt ihr euer Team von Spiel zu Spiel. Wem das noch nicht individuell genug ist, der baut sich im Mein-Team-Modus seine Traum-Elf aus allen lizenzierten Spielern zusammen.

⊖ Technische Defizite

PES hat ganz klare technische Schwächen wie etwa das pappkulissenartige Publikum, den sich häufig wiederholenden Fangesang, unpassende Kommentare der beiden Reporter und die detailarmen Spieler. Wer von diesen Problemen und der schwachen Lizenz (FC Bayern München und Bayer Leverkusen sind neben der DFB-Elf als deutsche Teams vertreten) absehen kann, bekommt einen guten Fußballsimulator für seine Nintendo-Konsole. ■



Der FCB tritt hier gegen Real Madrid zum Freundschaftsspiel an. Hier werden die technischen Defizite deutlich.

Im Mein-Team-Modus baut ihr euch eure Lieblingsmannschaft aus Miis. Hier zu sehen ist die deutsche Nationalelf.

TESTS
TIPPS
NEWS
WISSEN
PRAXIS

Das neue Magazin rund um Smartphones & Tablets

Erhältlich ab 26.10.2011 oder online vorbestellen unter: www.pcgh.de/go/padandphone

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller, GameCube-Controller
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo
MEHRSPIELER & ONLINE	
MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	4
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG MARCUS SCHWATKE

„Wrestling bleibt einfach Wrestling.“

Mein Vorurteil ▸ Kann mich ein WWE auch noch nach Jahren begeistern?

Als alter WWE-Fan war ich skeptisch, was mir **WWE 12** bieten wird. Der große Umfang an Kämpfern und Match-Arten zog mich dann aber schnell wieder in seinen Bann. Die gute Inszenierung, etwa die Einmärsche der Athleten in die Arenen, sowie die gut aussehenden Kämpfe mit den vielen realistischen Griffen und Würfen taten ein Übriges.

WERTUNGEN

PRO

- ✚ Große Auswahl an Kämpfern
- ✚ Viele Spielmodi
- ✚ Tolle Inszenierung
- ✚ Feinschliff bei der Technik

CONTRA

- ⛔ Kein Online-Modus
- ⛔ Gewöhnungsbedürftige Steuerung

GRAFIK 7

SOUND 8

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
80	80

Genre: Sport | **Entwickler:** Yuke's Future Media Creators | **Hersteller:** THQ | **Termin:** 25. November 2011

WWE 12

Text | Marcus Schwatke

Alles nur Show und trotzdem macht's Spaß!

Auch in diesem Jahr erscheint wieder ein neuer Teil von THQs beliebter Wrestling-Reihe, der WWE-Atmosphäre im Wohnzimmer aufkommen lassen soll. Ob dies nach den guten Vorgängern auch mit dem neuen Teil wieder funktioniert, haben wir für euch herausgefunden.

✚ Umfangreiches Spektakel

Die große Anzahl an Kämpfern und die vielen unterschiedlichen Match-Arten lassen das Herz eines jeden WWE-Fans auch in diesem Jahr wieder höher schlagen. Eines der Highlights ist wiederum der Road-to-Wrestlemania-Modus, in dem ihr euch mit eurem Kämpfer den steinigen Pfad bis zum großen Wrestlemania-Event emporarbeitet. Dazu müsst ihr euch aber zuerst in den Kämpfen beweisen und siegreich aus Tag-Team-Matches, Royal Rumbles oder einfachen Singles-Matches hervorgehen. Und weil's gar so schön ist, kloppt ihr euch auch fleißig außerhalb des Rings, hinter den Kulissen oder etwa in der Tiefgarage. Diese Abwechslung im Road-to-Wrestlemania-Modus sorgt auch dauerhaft für Motivation zum Spielen. Besonders spaßig wird's dann, wenn ihr gemeinsam mit oder gegen einen Freund in den verschiedenen Spielmodi antretet.

✚ Feinschliff und Neuerungen

Grafisch kann das erneut aufgehübschte Wii-**WWE 12** den Versionen für PS3 und Xbox natürlich nicht das Wasser reichen, doch enthält das Spiel auch auf der Nintendo-Konsole den Großteil der Inhalte. Beispielsweise müsst ihr auf keinen der Kämpfer verzichten, könnt eure Spielfigur nach eurem Geschmack gestalten und sie mit Moves ausstatten. Der Sound ist auch in diesem Jahr sehr gelungen und trägt viel zur rundum guten Wrestling-Atmosphäre des Spiels bei. Auf Online-Funktionen wie Matches oder herunterladbare Inhalte wurde auch in diesem Jahr aber leider wieder verzichtet. Anfangs fühlt man sich von der überarbeiteten Steuerung schnell überfordert – egal ob man mit dem Classic-Controller, dem GameCube-Pad oder der Wii-FB samt Nunchuk antritt. Nach einiger Zeit aber gewöhnt ihr euch an die Timings der verschiedenen Aktionen und führt auch – fast immer – die gewünschte Bewegung aus. Die Neuerungen sind in der Summe zwar recht überschaubar, doch dank leicht verbesserter Grafik und Steuerung ist auch das neue WWE für Fans des „Sports“ ein gutes Spiel. ■

Freundliche Worte oder geistreiche Konversationen sucht man in der WWE vergeblich. Genauso soll es sein.

Nicht nur im Ring, auch hinter den Kulissen, wie hier in der Tiefgarage, tragen die Athleten ihre Diskussionen aus.

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Sproing | **Hersteller:** Namco Bandai | **Termin:** 19. Oktober 2011

SCHLAG DEN RAAB: DAS 2. SPIEL

Text | Christoph Kraus

Verhagelt ihr Raabs beispiellose Siegesbilanz?

Seit 31 Sendungen quizzt, rennt, klettert, balanciert und schießt Stefan Raab, als ob es um sein Leben ginge: 19 Mal bezwang er in seiner ProSieben-Show **Schlag den Raab** seine Kandidaten, nur 12 Mal wurde der TV-Titan selbst geschlagen. Jetzt könnt ihr im zweiten Wii-Spiel zur Show zeigen, dass ihr das Zeug habt, die selbst ernannte Killerplauze von ProSieben in die Knie zu zwingen. Aber macht der virtuelle Wettkampf überhaupt Spaß?

⊕ 15 aus 25

Nüchtern betrachtet bietet das Show-Spektakel für bis zu acht Spieler in zwei Teams viel Inhalt fürs Geld: Es gibt 25 Minispiele, darunter Quiz-Klassiker wie „Blamieren oder kassieren“ und „Wo liegt was?“, Action-Einlagen à la Axtwerfen und Shuffleboard sowie neuerdings sogar Außenspiele, etwa Baseball oder Zeitfahren („Überquere die Ziellinie nach exakt 35 Sekunden – die Zeit wird dabei aber nicht eingeblendet!“). Für authentische Stimmung sorgen die Originalstimmen von Steven Gätjen, Elton und Stefan Raab (der leider viel zu wenige Sprüche draufhat). Damit man auch längerfristig motiviert ist, lassen sich neue Klamotten für die Spielfiguren, Hintergrundfakten zur Sendung, Artworks und Minispiele für den Übungsmodus freischalten. Eine Runde im Showmodus, bestehend aus 15 zufällig ausgewählten Spielen, dauert übrigens knapp anderthalb Stunden. Eine gewisse Zeit sollte man also einplanen, denn zwischendurch kann nicht gespeichert werden.

⊖ Technische Defizite

Schlag den Raab funktioniert als Wii-Spiel überraschend gut: So manches Actionspiel, beispielsweise Dosenwerfen, ist zwar sehr zäh geraten, dafür machen vor allem die Quiz-Disziplinen, allen voran „Führerscheinprüfung“, mächtig Laune. Auch die TV-nahe Inszenierung ist eine große Stärke des Spiels – vom (im Vergleich zum Vorgänger) deutlich erweiterten Fragenkatalog ganz zu schweigen. Doch perfekt ist das zweite Raab-Spiel freilich nicht: So merkt man dem Titel einerseits an, dass ihn die Entwickler von Sproing mit viel Liebe programmierten, doch andererseits sind technische Defizite unverkennbar: Die Figuren bewegen ihre Lippen nicht, das Publikum erinnert eher an Pappfiguren und die Animationen beschränken sich aufs Nötigste. Beispielsweise sieht man Raab nie, wie er aus dem Auto steigt – für solche Details fehlte wohl schlichtweg die Zeit. Doch angesichts des vermutlich knappen Produktionsbudgets ist **Schlag den Raab** erstaunlich vielfältig und unterhaltsam geraten. ■

Die Disziplin „Shuffleboard“ ist simpel, aber amüsant geraten.

Hier seht ihr eines der etwas ruhigeren Minispiele: Töne merken.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-Fernbedienung
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL ONLINE	-
SPIELERANZAHL OFFLINE	4
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG CHRISTOPH KRAUS

„Mein Fazit: Partytauglich!“

Mein Vorurteil ▸ In diesem Genre kann man gaaanz viel falsch machen.

Überraschung: **Schlag den Raab** entpuppt sich auf der Wii als spaßiges Spektakel mit lausiger Technik, aber guter Show-Atmosphäre und witzigen Minispielen. Mit den Action-Einlagen kann ich nicht so viel anfangen, dafür sind die Quizrunden erstaunlich spannend geraten. Größtes Manko: Es spielen maximal (wie in der Show) zwei Spieler gleichzeitig.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Originalgetreue Umsetzung
- ⊕ Neuer Teammodus
- ⊕ Spannende Quizrunden
- ⊕ Vornamen werden genannt

CONTRA

- ⊖ Sehr schwache Grafik
- ⊖ Sprüche/Fragen wiederholen sich

GRAFIK 4

SOUND 6

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
68	75

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo
MEHRSPIELER & ONLINE	
MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	-
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	2-4
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG THOMAS EDER

„Spielerisch gibt's auch diesmal wenig zu klagen!"

Mein Vorurteil ▸ Die Neuerungen werden sich in Grenzen halten.

Die NBA-Legenden sind für mich eine spannende Neuerung, die mich den fehlenden Online-Part verschmerzen lässt. Spielerisch gibt's auch im neuen **NBA 2K** wenig zu klagen, lediglich hinsichtlich der Technik hat sich kaum etwas getan. Bei der Steuerung fällt meine Wahl weiterhin auf den präzisen Classic Controller!

WERTUNGEN

PRO

- ✚ Gute Basketball-Kost
- ✚ NBA-Legenden
- ✚ Feinschliff

CONTRA

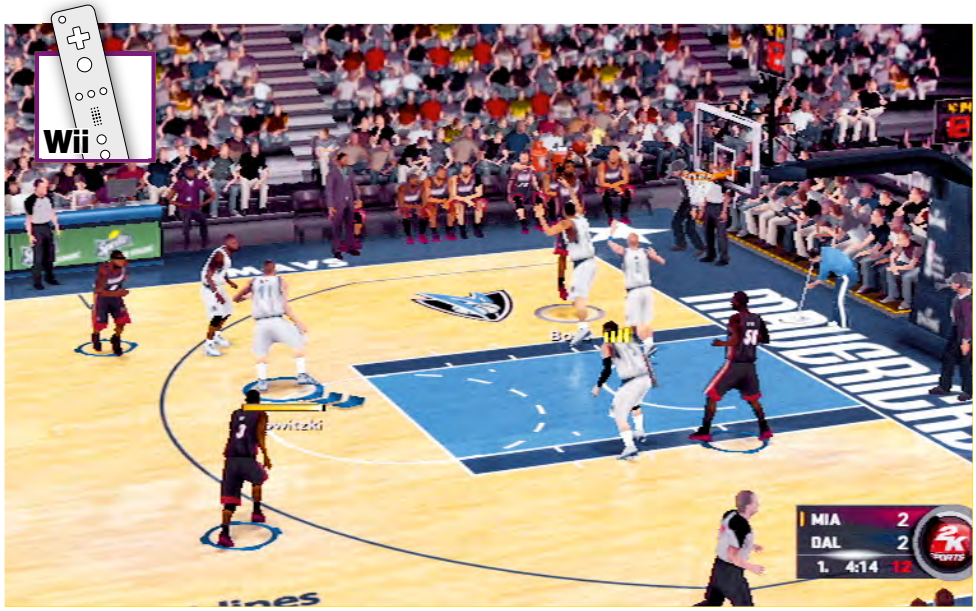
- ⛔ Wenige Neuerungen
- ⛔ Kein Online-Modus
- ⛔ Wii-FB-Steuerung

GRAFIK 7

SOUND 7

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
77	73



Genre: Sport | **Entwickler:** 2K Sports | **Hersteller:** Take Two Interactive | **Termin:** 14. Oktober 2011

NBA 2K12

Text | Thomas Eder

Von wegen Spielerstreik: Auf der Wii läuft die Saison der US-Profi-Basketball-Liga auf vollen Touren!

Während sich der Beginn der 2012er-Saison der US-Basketball-Profiliga wegen Gehaltstreitigkeiten zwischen Spielern, Teams und dem Basketball-Verband vorerst bis Ende November verschoben hat, erschien der diesjährige **NBA 2K**-Ableger der ganz nach Plan.

✚ Inklusive All Stars

Auch im neuesten Teil der renommierten Basketball-Reihe findet ihr alle Mannschaften und Spieler der kommenden NBA-Saison und zudem noch ein Menge klassischer Teams wie die Bulls oder Lakers der 90er-Jahre samt Superstars Michael Jordan und Magic Johnson. So habt ihr die Möglichkeit, insgesamt 15 Karrieren sowie große Matches der Basketball-Geschichte nachzuspielen oder aber auch Stars von heute gegen die Altmeister von damals auflaufen zu lassen. Diese Neuerung wird vor allem eingefleischten Kennern der NBA ein Lächeln ins Gesicht treiben. Wer hingegen einfach nur ein paar Körbe werfen will und auf große Namen pfeift, wird wenig mit den klassischen Teams und Spielern anfangen können. In diesen neuen alten Inhalten besteht der Hauptunterschied zur Vorjahres-Fassung des Spiels – wirklich tiefgreifende Neuerungen und signifikante Verbesserungen solltet ihr also besser nicht erwarten.

⛔ Exklusive online

Weniger erfreulich als die neuen Inhalte ist das Wegfallen eines aus dem Vorgänger bekannten Features, nämlich des Online-Modus. Geselligen Spielertypen bleibt somit nur noch der lokale Mehrspielermodus an einer Konsole für bis zu vier Spieler.

✚ Ein wenig Feinschliff

Nicht nur inhaltlich, sondern auch technisch sind die Neuerungen überschaubar. An der Grafik und der Steuerung wurde zwar etwas gefeilt, was im direkten Vergleich mit dem Vorgänger aber kaum auffällt. Insgesamt spielt sich auch der 2012er-Ableger wieder sehr gut und kann jedem Freund des Sports, der eine Wii sein Eigen nennt, ans Herz gelegt werden. Wer sich aber im letzten Jahr den 2011er-Teil zugelegt hat und keinen Wert auf die NBA-Legenden legt, sollte sich den Kauf der aktuellen Fassung erst einmal überlegen. ■

Für Wii-Verhältnisse sind die Spielfiguren sehr detailliert dargestellt und sehen ihren echten Vorbildern ähnlich.

Heat vs. Lakers: Nahezu alle Spieler samt Outfits, Mannschaften und Stadien der US-Basketball-Liga stehen zur Auswahl.

Text | Lukas Schmid

SPIDER-MAN: EDGE OF TIME

Gefangen im Netz der Mittelmäßigkeit

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Beenox |
Hersteller: Activision | **Termin:** 14. Oktober 2011

Letztes Jahr gelang es der Entwicklerschmiede Beenox, nach einer Reihe eher mieser Spidey-Games mit **Shattered Dimensions** ein grundsolides Spiel rund um den Superheldenkostümträger zu spinnen. **Edge of Time** ist der inoffizielle Nachfolger, kann aber die Erwartungen nicht ganz erfüllen. Das neue Spinnen-Abenteuer fühlt sich recht unfertig, lieblos und repetitiv an. Was übrig bleibt, ist glatter Durchschnitt: ein Kampfsystem, das funktioniert, aber nicht begeistert, eine sehr schlichte Spielumgebung mit sich ständig wiederholenden Korridoren und ein Gameplay, das außer Prügeleien und langweiligen Herumgeschwinge kaum etwas zu bieten hat. Schade, denn die Story rund um Raum und Zeit ist gelungen. Mit mehr Feinarbeit hätte **Edge of Time** das Zeug zum Hit gehabt – so reicht es nur zum Mittelmaß. ■

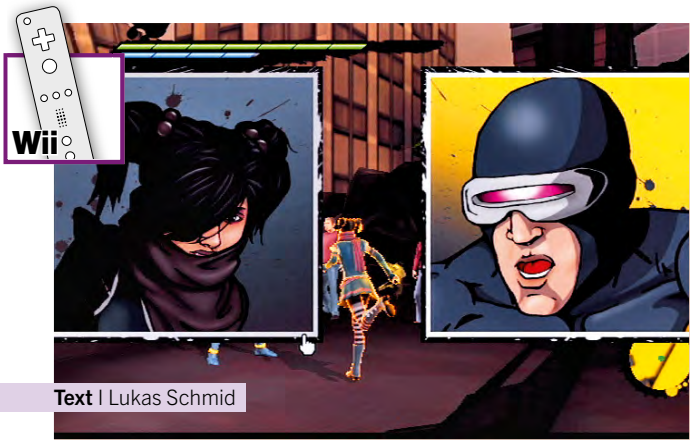
PRO

- Viele freischaltbare Extras
- Spannende Story

CONTRA

- Wenig Abwechslung
- Schwache Grafik

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
68	--



Text | Lukas Schmid

X-MEN DESTINY

Professor Xavier würde sich im Grabe umdrehen!

Genre: Action | **Entwickler:** Silicon Knights |
Hersteller: Activision | **Termin:** 14. Oktober 2011

Nachdem sich die 3DS-Fassung im Test in der vergangenen Ausgabe schon nicht mit Ruhm bekleckert hat, haben wir uns diesmal den Ableger für die Wii vorgeknöpft. Darin habt ihr die Auswahl aus drei 08/15-Mutanten, mit denen ihr reihenweise Gegner vermöbelt und euch durch unsinnige Multiple-Choice-Dialoge klickt. Grafisch wirkt das Spiel altbacken, das Gameplay beschränkt sich auf hohles Geprügel. Außerdem ist die Tastenbelegung sehr umständlich. Um zu blocken, müsst ihr beispielsweise auf den unteren Pfeil des Steuerkreuzes drücken. Das einzig Positive an dieser spielerischen Marter ist, dass sie nach ein paar Stunden schon wieder vorbei ist. Angesichts der rundum miserablen Qualität dieses **X-Men**-Abenteuers sind aber nur zehn Minuten Zeit damit schon viel zu viel verschwendete Lebensdauer. ■

CONTRA

- Schlechte Grafik
- Stupides Gameplay
- Langweilige Story
- Miese Präsentation

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
39	--

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Sega | **Hersteller:** Sega | **Termin:** 18. November

SONIC GENERATIONS

Text | Thomas Eder

Anlässlich des Dienstjubiläums des Turbo-Igels lädt Sega zu einer Zeitreise durch die Highlights der Sonic-Reihe aus 20 Jahren.

Auf dem oberen Bildschirm verfolgt ihr das Spielgeschehen in schickem 3D, unten wird euch euer Fortschritt in der jeweiligen Stage angezeigt.

Stolze 20 Jahre ist es mittlerweile her, dass der blaue Turbo-Igel auf dem Sega Mega Drive, dem Master System und dem Game Gear sein Videospiele-Debüt gab. Seitdem erschienen Dutzende – sowohl bessere als auch weniger gelungene – **Sonic**-Spiele, deren Höhepunkte Sega anlässlich des Jubiläums in einem Spiel vereint.

✪ Das Beste aus zwei Welten

Im Lauf der Jahre hat sich das Igelchen prächtig entwickelt: Sein Repertoire an Bewegungen ist kontinuierlich angewachsen und auch den Sprung in die dritte Dimension hat Sonic gut überstanden. In **Generations** erwarten euch in jeder Welt zwei Levels: einer für den klassischen, einer für den modernen Sonic. Der Hauptunterschied zwischen den beiden Sonics liegt in unterschiedlichen Fähigkeiten und nicht bei der grundlegenden Spielmechanik – gesteuert wird immer in typischer 2D-Jump&Run-Manier.

Während der klassische Sonic wie in seinen ersten Spielen nur springen und rollen kann, hat der moderne Sonic weit mehr auf dem Kasten. Er schlittert, braust dank Turbo per Knopfdruck durch die Gegend, stößt sich von Wänden ab und schwingt an Stangen. Die Stages für den modernen Sonic wurden speziell für diese Fähigkeiten entwickelt, die Abschnitte für den klassischen Sonic hingegen spielen sich wie ein Sonic-Spiel aus den frühen 90ern. Nur wenn ihr beide Levels abschließt, wird die nächste Welt freigeschaltet! Zudem enthält jede Welt eine Bonus-Stage, in der ihr beispielsweise den Igel gegen die Zeit durch Röhren steuert, dabei Hindernissen ausweicht und Items sammelt. In regelmäßigen Abständen müsst ihr euch außerdem mit den beiden Igeln in Bosskämpfen beweisen.

✪ Tolle Zeitreise für Fans

In **Generations** kehrt ihr zu den beliebtesten Schauplätzen der Serie zurück wie etwa die Casino Night Zone, den Radical Highway, die legendäre Green Hill Zone und viele weitere Welten. Sowohl die optisch aufpolierten Stages

Freut euch auf eine Rückkehr in die beliebtesten Sonic-Welten! Hier bekommt ihr es beispielsweise wieder mit dem Killerwal aus **Sonic Adventures** zu tun.

Die gelegentlichen Wechsel der Perspektive sind technisch toll gemacht und lassen die Abschnitte, in denen ihr den modernen Sonic steuert, sehr spektakulär aussehen.

als auch die Neuinterpretationen für den modernen Sonic versprühen eine tolle Atmosphäre, die bei **Sonic**-Veteranen nostalgische Gefühle aufkommen lässt. Natürlich sind auch einige bekannte Gesichter wie etwa Oberschurke Dr. Eggman mit von der Partie! Zahlreiche Extras wie Musikstücke, Bilder und Artworks, die ihr für im Spiel gesammelte Münzen freischalten könnt, runden den Gesamteindruck des Jubiläums-Spiels wunderbar ab.

Bei der Präsentation ließ sich Sega nicht lumpen und spendierte **Generations** einen edlen knallbunten Look, eine fast immer flüssige und unglaublich schnelle Darstellung und einen unaufdringlichen, aber dennoch sehr schönen 3D-Tiefeneffekt. Beim Sound setzt sich der positive Eindruck fort. Die Musikstücke passen zu den Stages, klingen zum Teil sogar sehr fetzig und erinnern stellenweise an die originalen Stücke der Reihe.

⊕⊖ Super, aber zu kurz!

Egal mit welchem der beiden Sonics ihr durch Stages saust, es fühlt sich klasse an. Das sehr gelungene Leveldesign ermöglicht ein pfeilschnelles Gameplay, wie man es von einem Sonic-Spiel erwartet. Der Schwierigkeitsgrad steigt im Spielverlauf angenehm an und die von früher noch bekannten Frustmomente bei tödlichen Stürzen in Abgründe und fiesen Fallen sind eher selten. Der Igel lässt sich mit etwas Übung präzise steuern, lediglich in Loopings oder bei Perspektivwechseln kann es anfangs sein, dass man ab und an in die falsche Richtung lenkt. Einziger Wermutstropfen ist, dass bei normalem Spieltempo nach nur etwa fünf Stunden der Abspann über den Bildschirm flimmert. Wenn ihr die Umgebungen nicht näher erkundet und stattdessen einfach nur zum Levelausgang hetzt, könnt ihr diese Zeitangabe auch noch deutlich unterbieten. Dann stehen euch zum Glück noch eine paar spaßige Herausforderungen, Zeitrennen und der lokal und über das Internet spielbare Multiplayer-Modus zur Auswahl, die auch über die Story hinaus für Spielspaß sorgen. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 49,-
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Tasten, Schiebepad, Touchscreen
SONDERFUNKTIONEN	StreetPass

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	2
ONLINE-SPIEL	2
ONLINE-FUNKTIONEN	Vs-Modus, Rekorde

Der moderne Sonic hat seinem klassischen Urahn einiges voraus – beispielsweise verfügt er über einen Turbo und eine zielsuchende Sprungattacke.

MEINUNG • THOMAS EDER

„Ein tolles Spiel zum Jubiläum des Sega-Superstars"

Mein Vorurteil › Sonic hat seine besten Zeiten schon lange hinter sich – die neuen Teile der Serie kommen nicht an die Qualität der Klassiker heran.

Endlich habe ich wieder richtig Spaß mit einem **Sonic**-Jump&Run! Die Zeitreise durch die **Sonic**-Welten, der klassisch-moderne Gameplay-Mix, die liebevolle Präsentation sowie die vielen Extras ergeben in der Summe ein dem 20. Jubiläum des Spiele-Superstars würdiges Spiel. Nach den vielen mittelmäßigen Serien-Ablegern in den letzten Jahren bietet **Generations** wieder genau den Spielspaß und das Feeling, wofür die Reihe bekannt wurde. Happy Birthday, Sonic!

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ 2D-Gameplay vom Feinsten
- ⊕ Mehrspieler-Features
- ⊕ Tolle Technik
- ⊕ Liebevolle Präsentation

CONTRA

- ⊖ Etwas kurze Spieldauer

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
85	82

Zeitlos: Das **Tetris**-Gameplay fesselt auch heute noch!

Umfangreich: Euch stehen zahlreiche Spielmodi zur Auswahl.

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Tetris Online Inc. | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 21. Oktober 2011

TETRIS

Text | Thomas Eder

Die Neuinterpretation des Klassikers für den 3DS

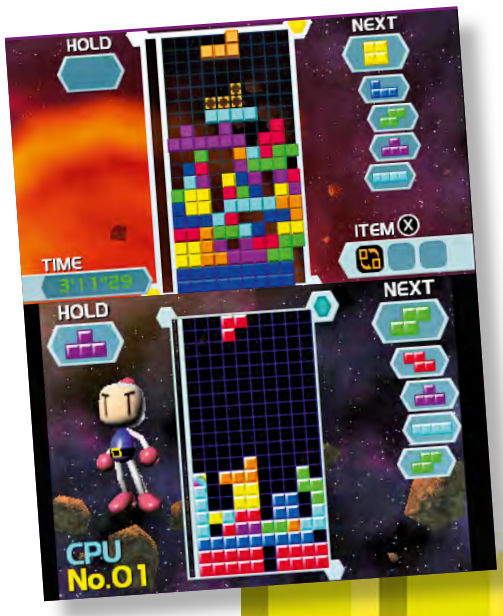
Das vor über zwei Jahrzehnten in Russland entwickelte Geschicklichkeitsspiel **Tetris** zählt unumstritten zu den größten Klassikern der Videospielgeschichte. Ende der 80er-Jahre trug der Knobel-Dauerbrenner maßgeblich zum Erfolg des Ur-Game-Boys bei und wurde außerdem für zig weitere Systeme veröffentlicht.

Viele Spielmodi

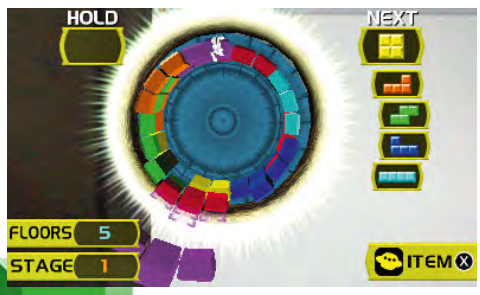
Neben dem klassischen Marathon-Modus, in dem man herabfallende Steine aufeinander anordnet, sodass diese Linien bilden und sich auflösen, enthält das Modul eine ganze Reihe weiterer Variationen des **Tetris**-Gameplays. So etwa den neuen Fever-Modus, in dem ihr auf einem engen Spielfeld innerhalb kürzester Zeit möglichst viele Reihen abbaut und dazu geschickt durch erfolgreiche Leistungen gekaufte Items zum Einsatz bringt. Ähnlich funktioniert der Survival-Modus, in dem euch von unten kommende Straflinien schnell ins Schwitzen bringen. Hinzu kommen die bekannten Versus- sowie einige neue Party-Modi, in denen ihr einen zylindrischen Turm mit Bausteinen bestückt, Steine zum Lösen von Puzzles platziert oder Bomben auslöst. Während diese Modi beste Unterhaltung und Abwechslung garantieren, kommt beim Spielen der beiden Augmented-Reality-Modi AR-Marathon und AR-Kletterer nur bedingt Freude auf. Diese funktionieren zwar aus technischer Sicht ganz gut, doch spielerisch bekommt man nur wenig geboten – die meiste Zeit dreht man sich mit der 3DS-Kamera einfach nur im Kreis um die AR-Karte.

Schön präsentiert

In Hinblick auf die Grafik und den Sound macht **Tetris** einen runden Eindruck – der Stil des 3DS-**Tetris** ist stimmig. Der 3D-Effekt kommt beim Spielen schön zur Geltung, doch insgesamt verlangt die schöne, aber zweckmäßige Darstellung dem 3DS nicht wirklich viel von seiner Hardware-Power ab. Die Musikauswahl ist abwechslungsreich, beginnt bei ausgiebigeren Spielsessions aber doch etwas zu nerven. Die Steuerung ist in den meisten Modi frei konfigurierbar, die Mehrspieler-Modi sorgen on- wie offline auf lange Sicht für heiße Duelle und Team-Matches. ■



Versus-Modus: Hier tretet ihr gegen andere aus Videospielen bekannte Figuren wie Bomberman an.



Kinderspiel: Der AR-Modus, in dem ihr Karten benutzt, ist zu leicht geraten.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Digi-Pad, Tasten, Touchscreen
SONDERFUNKTIONEN	AR-Modus
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-8
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-8
ONLINE-SPIEL	2-8
ONLINE-FUNKTIONEN	VS- und Team-Modi, StreetPass

MEINUNG THOMAS EDER

„Die vielen verschiedenen Spielmodi sind genial!“

Mein Vorurteil ▸ Da muss mehr als das Ur-**Tetris** geboten werden!

Seit zwei Jahrzehnten bin ich dem **Tetris**-Gameplay verfallen und wurde auch vom 3DS-Ableger nicht enttäuscht. Die vielen Spielmodi und die tollen Online- und Mehrspieler-Funktionen sind einfach genial, sodass ich die etwas seltsamen AR-Spielmodi verschmerzen kann. So eine 3DS-Fassung des Klassikers habe ich mir für den 3DS gewünscht!

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Zeitlos geniales Gameplay
- ⊕ Vielzahl an Spielmodi
- ⊕ Online- und Mehrspielermodi
- ⊕ Schöne Präsentation

CONTRA

- ⊖ Schwache AR-Modi
- ⊖ Auf Dauer nervige Musik

GRAFIK 7

SOUND 7

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
85	85

Genre: Rennspiel | **Entwickler:** Sumo Digital | **Hersteller:** Codemasters | **Termin:** 18. November 2011

F1 2011

Text | Thomas Eder

Die Saison 2011 ist schon gelaufen? Von wegen!

Bislang sah es im Rennspielgenre auf dem 3DS eher mau aus, was sich spätestens mit **Mario Kart 7** ändern wird. Bleifuß-Freunde, die ein realistisches Fahrerlebnis ohne Bananenwerfen oder übertriebe Drifts vorziehen, werden jetzt auf dem 3DS fündig: In **F1 2011** tretet ihr in der Königsklasse des Motorsports an!

⊕ Mehr Formel 1 geht nicht!

Rennspiel-Veteran Codemasters lässt sich auch auf dem 3DS nicht lumpen und packte erstaunlich viele Inhalte in das Spiel. Neben sämtlichen Fahrern, Teams, Autos und Strecken der F1-Saison 2011 beeindrucken vor allem die vielen Spielmodi und Einstellungsmöglichkeiten. So könnt ihr euch in ein schnelles Rennen stürzen, Herausforderungen wie Überholen oder Checkpoint-Rennen bestreiten, an einem Grand-Prix-Wochenende inklusive Trainings und Qualifyings oder einer kompletten WM teilnehmen. Im Karriere-Modus erstellt ihr einen Fahrer, heuert bei Teams an und arbeitet euch über mehrere Saisons die Karriereleiter empor.

⊕ Einstellungssache

Damit sowohl ungeübte als auch versierte Fahrer entsprechend gefordert werden, kann der Schwierigkeitsgrad durch KI-Stärke, Schäden, Reifenverschleiß und Wetter angepasst werden. Zudem habt ihr die Möglichkeit, Fahrhilfen wie Brems- und Lenk-Assistenten, Schlupfkontrolle, ABS, Automatikschaltung und Idealllinie zuzuschalten, dank derer auch Anfänger die ersten Runden ohne Frust überstehen. In den Tuning-Optionen, beispielsweise bei Antrieb, Fahrwerk und Aerodynamik, dürft ihr euer Auto auf euren Fahrstil und die Strecke abstimmen – sofern ihr dies nicht lieber eurem Team überlassen wollt.

⊖ Kleine Technik-Schwächen

Die Grafik von **F1 2011** besticht durch schicke Automodelle, fünf Perspektiven und nette Wetter- und Lichteffekte. Doch viele der Streckenumgebungen wirken etwas detailarm, man wünscht sich zudem eine bessere Sicht auf die Strecke. Der 3D-Effekt bringt herzlich wenig: Entfernungen lassen sich damit nicht besser als ohne 3D abschätzen.

Dank der guten Musikauswahl, der fetten Motorenklänge, des Boxenfunks und der überraschend angenehmen Kommentatoren gibt's am Sound nichts zu kritisieren. Leider trifft dies nicht auf die gewöhnungsbedürftige Steuerung zu: Erst mit viel Übung und passend eingestellter Lenkempfindlichkeit gelingt es, die Boliden ohne Ausflüge ins Kiesbett sicher auf der Piste zu halten.

Mit der nötigen Geduld (und einer guten Streckenkenntnis) lassen sich diese Schwächen weitgehend verschmerzen – unterm Strich bleibt ein realistisches Rennspiel mit großem Umfang, zig Spielmodi und vorbildlichen Mehrspieler-Features. ■

Ansichtssache: Euch stehen fünf Perspektiven zur Auswahl, wobei im Cockpit die Geschwindigkeit am besten rüberkommt.

Augenweide: Die Wetter- und Lichteffekte sind gut gelungen – die 3D-Tiefenwirkung ist okay, bringt beim Spielen aber nichts!

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Schiebepad, Tasten, Touchscreen
SONDERFUNKTIONEN	StreetPass
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	2-4
ONLINE-SPIEL	2-4
ONLINE-FUNKTIONEN	Rennen, Rekorde

MEINUNG THOMAS EDER

„Der Umfang tröstet über Schwächen hinweg!"

Mein Vorurteil ▸ Auf einem Handheld funktionieren nur Fun-Racer!

Nachdem ich die Steuerung mit viel Übung und Geduld in den Griff bekommen hatte, hatte ich eine Menge Spaß in den F1-Flitzern. Der gewaltige Umfang mit den zahlreichen Spielmodi, Inhalten und Extras tröstet mich über die teils kargen Streckenumgebungen und die nicht optimale Weitsicht locker hinweg.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Sehr großer Umfang
- ⊕ Klasse Sound
- ⊕ Mehrspielermodi
- ⊕ Einstellungsmöglichkeiten

CONTRA

- ⊖ Gewöhnungsbedürftige Steuerung
- ⊖ Mittelmäßige Grafik

GRAFIK 7

SOUND 8

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
81	81

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Tasten, Touchscreen
SONDERFUNKTIONEN	-
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	1
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG THOMAS EDER

„Auch für Nicht-Kenner des PC-Originals spaßig!“

Mein Vorurteil ▸ Das klassische Gameplay spricht nur Retro-Fans an.

Dieses Remake hat mich überrascht: Ohne sich zu weit vom Original zu entfernen, hat **Cave Story** den Sprung in die dritte Dimension gut überstanden. Dank der liebevollen Präsentation und der wohl überlegten Neuerungen in der Spielmechanik wird dieses Spiel nicht nur Kenner des PC-Originals oder Retro-Zocker ansprechen!

WERTUNGEN

PRO

- Retro-Gameplay pur!
- Charmante Präsentation
- Guter 3D-Effekt
- Toller Soundtrack

CONTRA

- Auf Dauer wenig Abwechslung
- Teilweise zu kleine Darstellung

GRAFIK 7

SOUND 8

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
80	--

Die Grafik wurde im Vergleich mit dem Original ordentlich aufgebohrt – besonders der 3D-Effekt verleiht dem Spiel eine liebevolle Optik.

Genre: Action | **Entwickler:** Nicalis | **Hersteller:** NIS America | **Termin:** 11. November 2011

CAVE STORY 3D

Text | Thomas Eder

Der PC- und WiiWare-Hit für unterwegs!

Ursprünglich erschien **Cave Story** 2004 auf dem PC, wo das kostenlos herunterladbare Ein-Mann-Projekt schnell die Herzen der Gamer eroberte. Im letzten Jahr wurde das Action-Spiel für WiiWare sehr erfolgreich neu aufgelegt und konnte rund um den Erdball Traumwertungen absahnen. Im Schatten großer Spieleneuveröffentlichungen für den 3DS wird **Cave Story** nun für den 3D-Handheld veröffentlicht.

⊕ Jump & Shoot in Reinkultur

Darin schlüpft ihr in die Rolle eines Jungen, der sein Gedächtnis verloren hat und in einer Höhle in einer eigenartigen Welt zu sich kommt. In dieser Welt, einer Insel, leben nagerähnliche Wesen namens Mimgma, die von einem irren Wissenschaftler bedroht werden. Und ratet mal, an wem es liegt, dem Schurken das Handwerk zu legen? Also ballert ihr euch in bestem 2D-Gameplay durch die gewaltigen, mit fiesen Fallen und nervigen Gegnern gespickten Höhlensysteme, rüstet eure Waffen fleißig auf und löst kleine Rätsel. Beispielsweise müsst ihr an manchen Stellen erst ein Objekt wie einen Schlüssel besitzen, um weiterzukommen. Dieses gibt's dann oft, wenn ihr einen bestimmten Gegner besiegt, eine versteckte Truhe öffnet oder mit freundlich gesinnten Figuren sprecht, auf die ihr in den Höhlen gelegentlich trefft. Auf diesem Weg erhaltet ihr auch neue Waffen, von denen insgesamt zehn im Spiel enthalten sind und die ihr in drei Stufen aufrüsten könnt. Außerdem gibt's noch jede Menge weiterer Items wie Kristalle oder Energie-Kapseln, die ihr in eurem Inventar aufbewahrt und bei Bedarf einsetzt. Die Spielmechanik mag sehr simpel sein, aber sie funktioniert und macht Spaß.

⊕⊖ Einfach (schön)

Der schlichte Grafikstil von **Cave Story** sieht trotz der tollen 3D-Tiefenwirkung eher unspektakulär aus – die Spielfigur ist zudem oft nur sehr klein dargestellt. Die Songs des Originals wurden neu aufgelegt und passen wunderbar zum Geschehen auf den Bildschirmen. Die für ein Action-Spiel entscheidende Steuerung gibt keinen Anlass zur Kritik: Ihr könnt eure Spielfigur präzise steuern, schnell Waffen wechseln oder euch mit dem Schiebepad umsehen. Fazit: Eine kleine Perle für Jump&Shoot-Fans! ■

Die praktische Karte auf dem unteren Bildschirm hilft euch beim Orientieren.

Weitläufig: In den verzweigten Höhlensystemen lauern nicht nur unzählige Gegner auf euch, sondern ihr müsst auch Fallen umgehen und immer wieder kleine Rätsel lösen.

Text | Thomas Eder

SHINOBI

Und noch mehr Retro: Das Comback von Segas Kult-Ninja

Genre: Action | **Entwickler:** Griptonite | **Hersteller:** Sega | **Termin:** 11. November 2011 | **USK:** Ab 12 Jahren

Auf dem Sega Mega Drive zählten die **Shinobi**-Titel zur Crème de la Crème des Action-Genres. Und für das Remake haben sich die Entwickler anscheinend an dasselbe Rezept wie damals gehalten: Ihr steuert euren Ninja namens Shinobi in Seitansicht durch die Levels, macht dabei von vielfältigen Moves und Spezialfähigkeiten Gebrauch, schaltet reihenweise Gegner aus und tretet gegen teils fordernde Endbosse an. Zwischen diesen Abschnitten sind stupide Reit- und Fahrmissionen eingestreut, die technisch wie spielerisch enttäuschen. Ansonsten nervt der etwas hohe Arcade-Schwierigkeitsgrad, in dem ihr oft nach dem Trial&Error-Prinzip vorgeht. Der schlichte Grafikstil passt gut zum Spiel, ist aber meist zu unspektakulär. Beim Sound gibt's nichts zu meckern, die Steuerung ist hingegen etwas überladen. ■

PRO

- ⊕ Schönes Remake
- ⊕ Gute Präsentation

CONTRA

- ⊖ Schreckliche Fahrabschnitte
- ⊖ Wenig Abwechslung

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
73	--

Text | Lukas Schmid

SPIDER-MAN: EDGE OF TIME

Auf dem 3DS spinnt es sich angenehmer als auf der Wii.

Genre: Action | **Entwickler:** Beenox | **Hersteller:** Activision | **Termin:** 14. Oktober 2011 | **USK:** Ab 12 Jahren

Bei **Edge of Time** für den 3DS handelt es sich um exakt dasselbe Abenteuer wie auf der Wii. Das bedeutet, dass auch der Handheld-Ableger mit viel zu wenig Abwechslung und einer unspektakulären Grafik zu kämpfen hat. Doch immerhin: Die Steuerung geht im Vergleich zu jener mit Wii-FB und Nunchuk leichter von der Hand und auch die Texturen wirken durch den kleineren Bildschirm etwas ansprechender. Ein Vorteil gegenüber der Heimkonsolen-Fassung sind übrigens die Bildschirm-Texte, die auf dem Handheld relativ gut lesbar sind. Wer also das neue **Spider-Man**-Spiel trotz der Schwächen haben muss, ist mit der 3DS-Fassung eindeutig am besten bedient. Auch für den DS erscheint eine Version von **Edge of Time**, bei der es sich jedoch um ein 2D-Actionspiel handelt. Während dessen Erkundungsgameplay ganz gut gelungen ist, mangelt es der Grafik sowie dem spaßbefreiten und viel zu simplen Kampfsystem an Qualität. ■

PRO

- ⊕ Gute Steuerung
- ⊕ Spanndende Story

CONTRA

- ⊖ Wenig Abwechslung
- ⊖ Schwache Grafik

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
69	--

Text | Thomas Eder

TIM UND STRUPPI

Auch auf dem 3DS wird das Geheimnis der Einhorn erkundet!

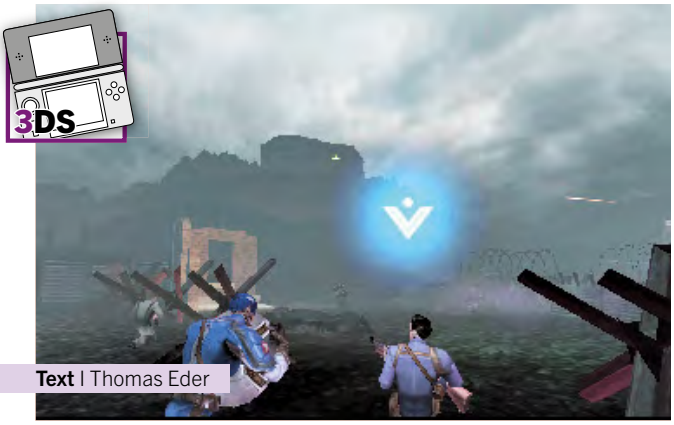
Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Ubisoft | **Hersteller:** Ubisoft
Termin: 20. Oktober 2011 | **USK:** Ab 12 Jahren

Im 3DS-Spiel zum neuen Spielberg-Streifen erwarten euch dieselbe Story und weitgehend dieselben Spielinhalte wie in der auf Seite 46 der euch vorliegenden Ausgabe der N-ZONE getesteten Wii-Fassung. Auf einige kleine Gameplay-Elemente wie Rätsel oder an die Wii-Steuerung angepasste Bewegungseinlagen müsst ihr auf dem Handheld allerdings verzichten – etwa beim Untersuchen von Objekten oder bei der Flucht vor dem Auto, das die Schurken steuern. Abgesehen davon spielt sich das Abenteuer auch auf dem 3DS sehr gut, wobei geübte Zocker im zu kurzen Story-Modus die Herausforderung vermissen werden. Als kleines Trostpflaster ist der coole Koop-Modus auch in der Handheldfassung enthalten. Technisch gibt's wenig auszusetzen. Die Videosequenzen der Wii-Fassung sind auf dem 3DS aber nicht dabei. ■

PRO
- ⊕ Schöne Atmosphäre
- ⊕ Koop-Modus

CONTRA
- ⊖ Fehlende Wii-Inhalte
- ⊖ Kurzer, simpler Story-Modus

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
72	74



Text | Thomas Eder

CAPTAIN AMERICA: SUPER SOLDIER

Wahre Helden braucht das Land – und nicht solche!

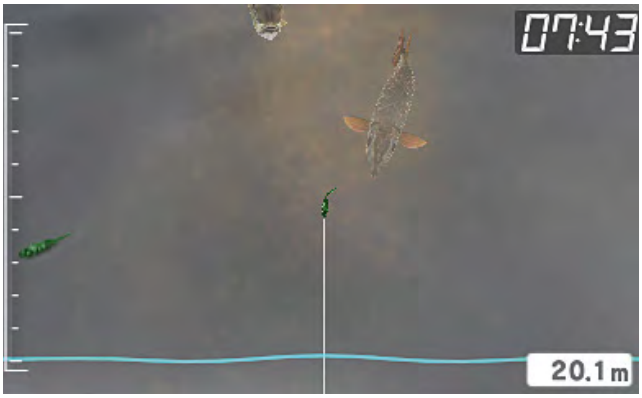
Genre: Action | **Entwickler:** High Voltage | **Hersteller:** Sega
Termin: 21. Oktober 2011 | **USK:** Ab 12 Jahren

Vor einigen Monaten hatten wir bereits das Vergnügen, die Wii- und DS-Fassungen dieses Actionspiels aus dem Hause Sega zu testen. Das Gameplay auf dem 3DS ist zum Glück an das des Wii-Spiels und nicht an das des DS angelehnt. Ihr dürft also auch auf dem 3DS fleißig drauflosprügeln und nebenher relativ anspruchslose Aufgaben und Rätsel erfüllen. Das Kampfsystem erlaubt euch neben verschiedenen Würfen mit dem Schild, Schlägen und Tritten auch noch Konter-Moves, mit denen ihr Angriffe effektiv und anschaulich abwehren könnt. Weder die Grafik noch der Sound des Spiels wirken aufwendig und sorgfältig produziert, das stupide Gameplay bietet trotz eines Erfahrungspunkte-Systems und neu erlernbarer Attacken auf lange Sicht kaum Abwechslung und Motivation. Unterm Strich bleibt eine durchweg mittelmäßige Filmversoftung, mit der wohl nur Fans des Comic-Helden wirklich Spaß haben werden. ■

PRO
- ⊕ Interessantes Kampfsystem

CONTRA
- ⊖ Simples Spielprinzp
- ⊖ Durchschnittliche Technik
- ⊖ Wenig Abwechslung

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
66	--



Text | Thomas Eder

ANGLER'S CLUB ULTIMATE BASS FISHING

Petri Heil auf dem 3DS!

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** D3 Publisher |
Hersteller: Namco Bandai | **Termin:** 30. September 2011 | **USK:** Ab 0 Jahren

Der Einstieg in die kleine Angelwelt ist unkompliziert: In wenigen Minuten ist die simple Steuerung erklärt und ihr dürft die Spielwelt an Bord eures Boots erkunden. Hat euer Sonar Fische unter Wasser ausfindig gemacht, wechselt ihr in den Angelmodus, wählt dort euer Equipment und werft die Angel aus. Mit dem A-Button rollt ihr die Angelschnur auf und macht durch Bewegungen der Angel Fische auf den Köder aufmerksam. Sobald einer angebissen hat, müsst ihr beim Aufrollen darauf achten, dass die Schnur nicht reißt. Klingt so spannend, wie es sich spielt: Für Abwechslung sollen verschiedene Köder, Tageszeiten, das Wetter und natürlich die Fische sorgen. Auch technisch gibt's wenig zu bestaunen. Grafik und Sound sind ebenfalls nur unteres Mittelmaß, aber für einen entspannten Angeltrip zwischendurch reicht's! ■

PRO

- Schöne Angelatmosphäre

CONTRA

- Schwache Technik
- Wenig Abwechslung
- Kaum sichtbarer 3D-Effekt

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
61	--

Text | Christoph Kraus

DIE SIMS 3: EINFACH TIERISCH

Dieses Spiel wird von Ross Anthony empfohlen!

Genre: Simulation | **Entwickler:** EA | **Hersteller:** EA |
Termin: 20. Oktober 2011 | **USK:** Ab 0 Jahren

Auf den ersten Blick fällt auf, dass der **Sims**-Ableger seinem Vorgänger stark ähnelt. In **Einfach tierisch** wird euer Heim allerdings nicht nur von Familienangehörigen und Bekannten, sondern auch von Vierbeinern bevölkert. Diesen könnt ihr serientypisch jeweils ein individuelles Erscheinungsbild geben. Ob Rasse, Fellmuster, Augenfarbe oder Typ („Zerstörerisch" oder doch lieber „Faul"?) – ihr könnt so ziemlich jeden Parameter selbst bestimmen. Wer die **Sims**-Serie kennt, der weiß, was ihn spielerisch erwartet: Erfüllt alle Bedürfnisse eurer Flohschleudern, verteilt hin und wieder Streicheleinheiten und versucht, Familienalltag, Jobbelastung, Haushaltsstrapazen und Tierpflege unter einen Hut zu bringen! Spielprinzip und Inszenierung stimmen, allerdings lässt die Technik oftmals zu wünschen übrig. Vor allem häufige Ruckeleinlagen trüben den Spielspaß deutlich. Der 3D-Effekt ist hingegen recht gut gelungen. ■

PRO

- Typisches **Sims**-Flair
- 24 Hunde- und Katzenrassen

CONTRA

- Ruckelt gelegentlich
- Komplizierte Steuerung

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
72	--

Genre: Adventure | **Entwickler:** Level 5 | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 25. November 2011

PROFESSOR LAYTON
UND DER RUF DES PHANTOMS

Text | Thorsten Küchler

Clever ausgedacht: Auch die vierte Episode der beliebten Serie bietet tolle Rätsel und eine spannende Story – aber keinerlei Neuerungen.

FAQs

Layton sieht plötzlich so jung aus! Was ist denn da los?
Gut beobachtet! Das liegt daran, dass die Story vor den ersten drei **Layton**-Teilen spielt. Der Professor ist noch ein unbekannter Schlaumeier und trifft erstmals auf seinen späteren Schüler Luke.

Was hat sich im Vergleich zu den drei Vorgängern geändert?
Herzlich wenig! Das ist einerseits sehr gut, weil die bisherigen Episoden allesamt klasse waren. Andererseits hätten wir uns endlich mal ein paar spielerisch relevante Neuerungen gewünscht.

Gibt's wieder witzige Boni?
Jede Menge! Allerdings müssen europäische Zocker ohne das tollste Extra der japanischen Version auskommen: **Layton Life**, ein charmantes Rollenspiel, fehlt in der hiesigen Fassung. Das finden wir ganz schön bääääääh.

Worum dreht sich die Story?
Der Professor deckt wieder mal gleich mehrere große Mysterien auf, lernt bizarre Menschen kennen und sieht sich einem völlig verrückten Bösewicht gegenüber. Details dazu lest ihr im Story-Kasten unten auf dieser Seite.

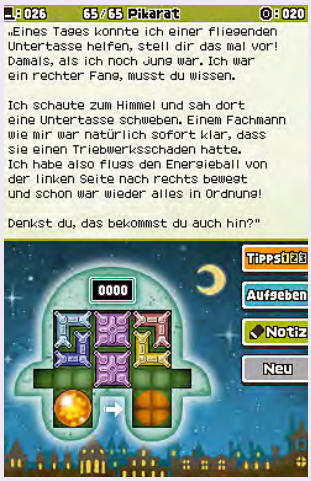
Kommen Rätsel-Neulinge auch mit dem Spiel zurecht?
Ja! Das Spiel verfügt über ein durchdachtes Hilfe-System. Mittels Hinweismünzen schaltet ihr Tipps frei, die euch beim Lösen der Puzzles unterstützen. So sollten selbst Einsteiger keine Probleme bekommen.

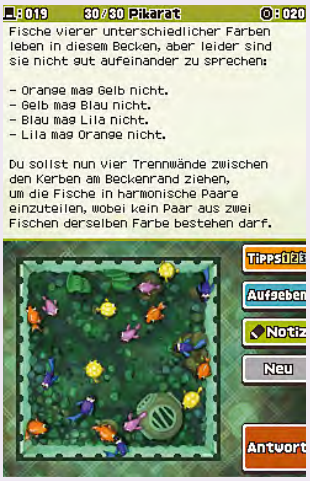
SPANNENDE STORY MIT VIELEN WENDUNGEN

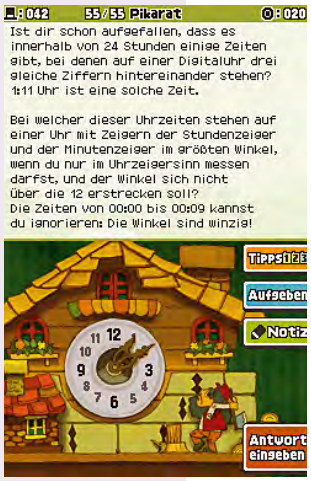
Eine große Stärke aller **Layton**-Teile ist die stets enorm hohe Qualität ihrer Story. So auch bei **Der Ruf des Phantoms**: Ihr reist ins Städtchen Misthallery, wo ein geheimnisvolles Monster sein Unwesen treibt. Was hat es damit auf sich? Dies findet ihr im Laufe der knapp 10-stündigen Handlung heraus. Im Vergleich zu den letzten beiden **Layton**-Episoden ist die Auflösung der Geschichte allerdings nicht ganz so überraschend – wer sich mit der Serie auskennt, wird schon früh ahnen, wie die Sache ausgeht. Was aber nichts daran ändert, dass die Story einen von Anfang bis Ende packt.

MASSENHAFT TOLL DESIGNTE RÄTSEL

Das Spiel enthält insgesamt knapp 180 Puzzles! Um die Story zu beenden, müsst ihr jedoch nur 90 Stück lösen – die restlichen sind also optional. Die Qualität der Rätsel ist jedoch derart hoch, dass wir beim Test wirklich jedes erfolgreich absolvieren wollten. Es ist schon faszinierend, wie es Level 5 immer wieder aufs Neue schafft, so viele abwechslungreiche Knobelaufgaben abzuliefern. Ob ihr nun mathematische Probleme behandelt, Kugeln durch Labyrinthe bugsiert, Maschinen repariert oder Kisten umschichtet – jeder IQ-Test fordert euch aufs Neue. Toll: Nintendo hat die so wichtigen Erklärungen der Aufgaben prima ins Deutsche übersetzt. Die Schwierigkeit der einzelnen Rätsel wird hingegen wieder in Pikarat-Währung angegeben: Je kniffliger das Puzzle, desto mehr Klunker wandern für die Lösung auf euer Konto. Und damit auch Einsteiger nicht verzweifeln, gibt es wieder ein passendes Hilfe-System: Mit gefundenen Hinweismünzen (die in der Spielwelt versteckt sind) könnt ihr Tipps freischalten. Zu jeder Aufgabe gibt es maximal vier Denkanstöße: Während die erste Stufe noch recht wenig Details verrät, macht der sogenannte Super-Tipp seinem Namen alle Ehre – und präsentiert euch die Lösung quasi auf einem Silbertablett. Verpasst ihr im Verlauf der Story ein Rätsel, so könnt ihr dieses dank einer obskuren Miezekatze (fragt uns bitte nicht, wie die Entwickler auf solche Sachen kommen!) auch im Nachhinein noch zocken.





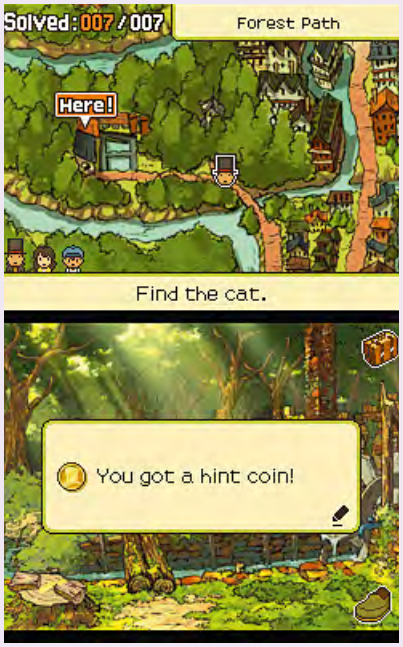


WUNDERSCHÖNE PRÄSENTATION

Schöne Grafik braucht keine Hightech-Effekte oder 3D-Schnickschnack: Das beweist **Professor Layton und der Ruf des Phantoms** auf eindrucksvolle Art und Weise. Sämtliche Hintergründe sind handgezeichnet und begeistern durch liebevolle Details sowie eine stets stilsichere Farbgebung. Noch toller sind die (leider etwas seltenen) Anime-Zwischensequenzen: Stets ruckelfrei, effektreich und schick – es ist wirklich erstaunlich, was die Grafikkünstler von Level 5 angesichts der geringen Bildschirmauflösung des DS so alles an Augenfutter abfeuern.
Die Musikuntermalung passt ebenfalls prima zum Geschehen: Mal lauscht ihr ruhigen Klängen, mal dreht der Soundtrack auf, um eine actionreiche Szene zu unterstreichen. Auch die deutschen Synchronsprecher machen ihre Sache wirklich gut. Allerdings bekommt ihr nur bei den wichtigen Dialogen Sprachausgabe zu hören, die unwichtigen Nebencharaktere bleiben stumm. Einzig Professor Laytons neunmalkluger Kumpel Luke ging uns beim Test dezent auf die Nerven, weil seine Stimme doch arg wie das Gequengel eines verzogenen Teenagers klingt.

GEWOHNT GUTES SPIELPRINZIP – ABER OHNE NEUERUNGEN

Vom englischen Fußballtrainer Alf Ramsey stammt der berühmte Ausspruch „Never change a winning team“. Und auch Entwickler Level 5 schraubt nicht an seiner erfolgreichen Mixtur aus Plaudern, Rätseln und Erforschen herum. Ihr spaziert also wieder mal durch hübsche 2D-Schauplätze und klickt mit dem Stylus auf alles, was nach Interaktion aussieht. Nach wie vor etwas nervig: Um Hinweismünzen zu finden, müsst ihr wie ein Specht auf den Bildschirm einhacken – die Dinger sind nämlich willkürlich in der Szenerie versteckt. Außerdem haben wir uns über einige Nebencharaktere geärgert: Viele Knilche stehen einfach nur herum und haben wenig bis nichts Interessantes zu erzählen. Auch die Rätsel schwanken in ihrer Qualität: Während der Großteil der Denksportaufgaben famos gelungen ist, wirken einige wenige sehr schludrig. So müsst ihr beispielsweise eine Melone in einen Korb befördern, indem ihr Trampoline aufstellt. Dummerweise macht euch die krude Physik ständig einen Strich durch die Rechnung – mit Logik hat das wenig zu tun. Der schlimmste Fauxpas ist aber eine Aufgabe, bei der ihr antike Symbole sortieren sollt: Die Dinger sind so kleinteilig und pixelig, dass man nur durch Zufall auf die Lösung kommt – wirklich ärgerlich. Wir hoffen also, dass Level 5 beim nächsten Teil der Serie sorgfältiger und etwas mutiger vorgeht, sonst wird's langsam langweilig.

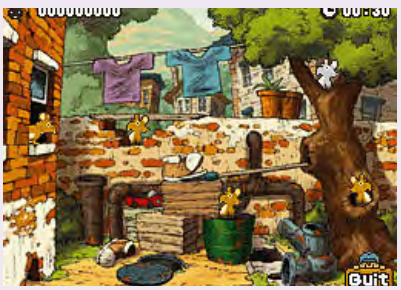


„Nintendo bietetet nach dem Release des Spiels wieder wöchentliche Zusatzpuzzles zum Wireless-Download an.“

DIE FREISCHALTBAREN EXTRAS

Wie es sich für ein ordentliches Layton-Abenteuer gehört, könnt ihr auch in **Ruf des Phantoms** einige spaßige Bonus-Spielchen entdecken. So rennen nun beispielsweise immer mal wieder Mäuse über den Bildschirm: Klickt ihr sie mit dem Stylus an, so erhaltet ihr passende Marken. Zehn dieser Nagermedaillen schalten ein Minispiel frei, in dem ihr möglichst viele Mäuse innerhalb eines Zeitlimits antippen sollt – simpel, aber unterhaltsam. Außerdem erhaltet ihr im späteren Verlauf ein Aquarium. Dieses ist nicht nur zum Bestaunen da. Vielmehr lenkt ihr einen Fisch so durch die Unterwasserwelt, dass er möglichst viele Münzen einsammelt. Weitaus taktischer kommt die Eisenbahn daher: Nur wer die vorgegebenen Schienen klug platziert, schafft alle Vorgaben – denn eure kleine Pixel-Lokomotive muss zwingend an allen Bahnhöfen anhalten.

Unser absoluter Favorit ist aber das Puppenspiel: Hier werdet ihr zum Regisseur und müsst eine Theateraufführung dirigieren, indem ihr passende Verben in die Dialoge einsetzt – schade jedoch, dass es nur drei Stücke gibt. Der Rest vom Freischalt-Fest ist weniger innovativ: Charakterbeschreibungen, Konzeptgalerien, Videos und knallharte Superrätsel runden das Bonuspaket ab. Sehr löblich: Nintendo bietetet nach dem Release des Spiels wieder wöchentliche Zusatzpuzzles zum Wireless-Download an.

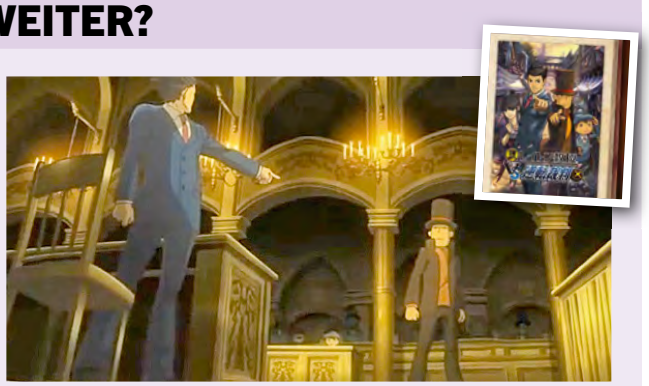


DIE DEUTSCHE VERSION

Dass die **Layton**-Teile bei uns immer mit großer Verspätung herauskommen, sind wir ja mittlerweile gewohnt. Dennoch ist es schlichtweg lachhaft, ein Spiel wie **Der Ruf des Phantoms** erst ganze zwei Jahre nach dem Japan-Release auf den deutschen Markt zu bringen. Das muss sich unbedingt ändern, Nintendo! Noch ärgerlicher, ja fast schon skandalös, ist aber eine andere Sache: In der US-Fassung und im Nippon-Original enthält das Modul ein Bonus-Rollenspiel namens **Layton Life**. Europäische Zocker schauen hingegen in die Röhre – das wirklich charmante Extra hat es nicht in die europäische Version geschafft. Nintendo begründet dies mit dem angeblich zu hohen Übersetzungsaufwand. Wir finden: Das ist eine faule Ausrede und alles andere als kundenfreundlich!

WIE GEHT'S MIT DER SERIE WEITER?

Bereits zum 3DS-Verkaufsstart im Februar konnten sich japanische Zocker über eine neue **Layton**-Episode freuen: **Mask of Miracle** bietet im Kern den gewohnten Spielablauf – würzt diesen aber mit schicken 3D-Effekten. Wir gehen davon aus, dass Nintendo wieder mal ewig braucht, um das Spiel ins Deutsche zu übersetzen – vor Mitte 2012 ist mit einem Release hierzulande nicht zu rechnen.
Außerdem werkelt Entwickler Level 5 aktuell an einem Ableger für iPhone und iPad. Dieser trägt den Namen **Layton Brothers: Mystery Room**. Das Besondere am Handy-Adventure: Ihr spielt darin erstmals Professor Laytons Sohn Alphendi und erforscht dreidimensionale Polygon-Schauplätze durch Antippen des Touchscreens.



Das dauert noch: Laytons 3DS-Debüt **Mask of Miracle** wird wohl erst Ende 2012 in Deutschland erscheinen.

Nur für iPhone und iPad: In **Mystery Room** spielt ihr Professor Laytons Sohn Alphendi – was für ein absurder Vorname.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 40,-
USK-Freigabe	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Standard

Rätsel werden durch Touchscreen-Eingaben per Stylus gelöst, Gespräche könnt ihr mittels Tastendruck überspringen.

SONDERFUNKTIONEN

-

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-

ONLINE-FUNKTIONEN

Neue Rätsel zum Download

MEINUNG • THORSTEN KÜCHLER

„Das ist die Kopfnuss, bei der man mitmuss!"

Mein Vorurteil › Ich habe die drei bisherigen Teile der Reihe förmlich verschlungen – und bin dementsprechend heißt auf den **Ruf des Phantoms**.

Ein durchzocktes Wochenende hat es gedauert – dann flimmerte der Abspann des neuen **Layton**-Abenteuers über meinen DS-Bildschirm. Erste Erkenntnis: Es gibt keine Handheld-Serie, die mich mehr fesselt. Zweite Erkenntnis: So langsam sollte Entwickler Level 5 mal ein paar wirkliche Innovationen einbauen. Denn im Kern ist **Der Ruf des Phantoms** mehr von dem, was wir schon kennen. Klar, die Knobeleien sind wieder mal super durchdacht, aber man spürt als **Layton**-Fan erste Abnutzungserscheinungen. Zudem ist die Story nicht ganz so spannend, nicht ganz so ideenreich wie in den beiden letzten Teilen. Und dann wäre da noch das in Europa fehlende Rollenspiel: Übersetzungsaufwand hin oder her – das ist eine Frechheit!

WERTUNGEN

PRO

- Über 150 toll designte Puzzles
- Spannende Mystery-Story
- Coole freischaltbare Extras
- Wunderhübsche Bilderbuch-Grafik
- Liebenswerte Charaktere

CONTRA

- Keine entscheidenden Neuerungen
- Bonus-Rollenspiel fehlt
- In die Länge gezogene Dialoge

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
88	--

Kaufberatung gefällig? Hier ist die Crème de la Crème der Wii- und Nintendo-DS-Spiele im Überblick!

Keine Neueinsteiger: Kein in der vorherigen Ausgabe der N-ZONE getestetes Wii-Spiel hat es in diesem Monat bis in unsere ewigen Bestenlisten geschafft.

ACTION

1		**Muramasa: The Demon Blade** Hersteller: Rising Star Games Spielspaß: 86 % Der Geheimtipp aus Fernost besetzt die Top-Position der Wii-Action-Charts!
2		**Sin & Punishment 2** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
3		**No More Heroes 2: Desperate Struggle** Hersteller: Rising Star Games | Spielspaß: 85 %
4		**Sonic und der schwarze Ritter** Hersteller: Sega | Spielspaß: 83 %
5		**Geometry Wars: Galaxies** Hersteller: Sierra | Spielspaß: 83 %

ACTION-ADVENTURE

1		**Zelda: Twilight Princess** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 92 % Links grandioser erster Wii-Auftritt hat seit dem Release den Genrethron inne!
2		**Resident Evil 4 Wii Edition (dt.)** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 92 %
3		**Metroid: Other M** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %
4		**Okami** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 90 %
5		**Der Schattenläufer und die Rätsel des …** Hersteller: Konami | Spielspaß: 90 %

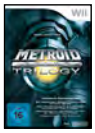
ADVENTURE

1		**Zack & Wiki** Hersteller: Capcom Spielspaß: 85 % Urkomisch, stylish und schwer – so lässt sich dieses Adventure am besten beschreiben.
2		**Geheimakte Tunguska** Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 85 %
3		**Geheimakte 2: Puritas Cordis** Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 83 %
4		**Baphomets Fluch: Director's Cut** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 80 %
5		**Another Code R** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 77 %

BEAT 'EM UP

1		**Super Smash Bros. Brawl** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94 % Nintendo zeigt der Konkurrenz, wie ein Prügelspiel auszusehen hat!
2		**Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 86 %
3		**TMNT Smash-up** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %
4		**Star Wars: Clone Wars - Lichtschwertduelle** Hersteller: Activision | Spielspaß: 80 %
5		**Tournament of Legends** Hersteller: Sega | Spielspaß: 79 %

EGO-SHOOTER

1		**Metroid Prime Trilogy** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 95 % Alle **Metroid**-Teile auf einer Disc! So viel erstklassige Shooter-Action gab's noch nie zuvor!
2		**Metroid Prime 3: Corruption** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %
3		**Call of Duty: Black Ops** Hersteller: Activision | Spielspaß: 87 %
4		**Conduit 2** Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %
5		**GoldenEye 007** Hersteller: Activision | Spielspaß: 86 %

GESCHICKLICHKEIT

1		**Tetris Party Deluxe** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 91 % Das ist **Tetris**, wie wir es lieben: schnörkellos-simpel, aber mit Freunden enorm spaßig!
2		**Wario Ware: Smooth Moves** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %
3		**Rayman Raving Rabbids 2** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 87 %
4		**Sonic und die geheimen Ringe** Hersteller: Sega | Spielspaß: 86 %
5		**Rayman Raving Rabbids TV-Party** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %

JUMP & RUN

1		**Super Mario Galaxy 2** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 96 % Noch besser als Teil 1: Das Mega-Jump&Run erobert die Spitzenposition im Genre!
2		**Super Mario Galaxy** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 96 %
3		**New Super Mario Bros. Wii** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %
4		**Donkey Kong Country Returns** Hersteller: THQ | Spielspaß: 87 %
5		**de Blob 2** Hersteller: THQ | Spielspaß: 87 %

MUSIKSPIEL

1		**Rock Band 2** Hersteller: Electronic Arts Spielspaß: 93 % Mittlerweile ist sogar schon der dritte Teil verfügbar. Er unterstützt auch ein Keyboard.
2		**Guitar Hero 5** Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %
3		**Guitar Hero: World Tour** Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %
4		**Rock Band** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 92 %
5		**Guitar Hero III** Hersteller: Activision | Spielspaß: 91 %

RENNSPIEL

1		**Mario Kart Wii** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94 % Wer Rennspiele mag, kommt um Nintendos Meisterwerk für die Wii nicht herum!
2		**Sonic & Sega All-Stars Racing** Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %
3		**SSX Blur** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 84 %
4		**Excitebots** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 83 %
5		**Need for Speed: Nitro** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 83 %

ROLLENSPIEL

1		**Fire Emblem: Radiant Dawn** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 88 % Auch im RPG-Genre sichert sich eine Nintendo-Reihe den Spitzenplatz.
2		**Monster Hunter Tri** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
3		**Xenoblade Chronicles** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
4		**Super Paper Mario** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
5		**Final Fantasy Fables: Chocobo Dungeon** Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 81 %

SIMULATION/STRATEGIE

1		**Pikmin 2 (NPC!)** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 89 % Der neu aufgelegte GameCube-Hit beeindruckt auch auf der nächsten Konsolen-Generation!
2		**Pikmin (NPC!)** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %
3		**Animal Crossing: Let's go to the City** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %
4		**Little King's Story** Hersteller: Eidos | Spielspaß: 86 %
5		**Anno: Erschaffe eine neue Welt** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 85 %

SPORTSPIEL

1		**Mario & Sonic bei den …** Hersteller: Sega Spielspaß: 89 % Die Winterspiele von Mario und Sonic sind vor allem im Mehrspieler-Modus grandios!
2		**Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen** Hersteller: Sega | Spielspaß: 88 %
3		**Pro Evolution Soccer 2011** Hersteller: Konami | Spielspaß: 88 %
4		**Tiger Woods PGA Tour 12 – Masters** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 88 %
5		**FIFA 11** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 87 %

3DS im Überblick: Alle bislang in der N-ZONE getesten Spiele für den Nintendo 3D-Handheld

TOP-SPIEL: JUMP & RUN

Super Mario 3D Land
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 90 %

Marios großartiges 3DS-Debüt mausert sich auf Anhieb zum besten Jump & Run für den Nintendo 3D-Handheld.

TOP-SPIEL: ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 90 %

Selbst 13 Jahre nach der Veröffentlichung des Originals für das N64 zieht dieses Meisterwerk die Spieler noch in seinen Bann!

TOP-SPIEL: BEAT 'EM UP

Super Street Fighter IV 3D-Edition
Hersteller: Capcom
Spielspaß: 88 %

Auch auf dem Nintendo 3DS ist Capcoms neuester Prügler aus der **Street-Fighter**-Reihe der unangefochtene Genre-Primus!

TOP-SPIEL: SPORT

Pro Evolution Soccer 2011
Hersteller: Konami
Spielspaß: 85 %

Auch ohne die Bundesliga-Lizenz und Online-Modus ist das erste **Pro Evolution Soccer** in 3D der derzeit beste Kick für unterwegs!

TOP-SPIEL: ACTION

Star Fox 64 3D
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 84 %

Kurzweilige, liebevoll inszenierte Balleraction – am gelungenen 3DS-Remake des N64-Klassikers kommen Genre-Fans nicht vorbei.

TOP-SPIEL: SIMULATION

Nintendogs + cats
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 80 %

Auch in 3D machen Nintendos Haustierchen eine super Figur. Wer gerne füttert, streichelt und Gassi geht, macht hiermit nichts falsch!

TOP-SPIEL: RENNSPIEL

Ridge Racer 3D
Hersteller: Namco Bandai
Spielspaß: 80 %

Auch wenn **Ridge Racer** höchstwahrscheinlich bald den Genrethron an **Mario Kart 7** abtreten muss, macht die Raserei richtig Laune!

TOP-SPIEL: GESCHICKLICHKEIT

Tetris
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 85 %

Der Klassiker in 3D: **Tetris** sorgt mit dem zeitlos genialen Gameplay und den vielen neuen Spielmodi für beste Unterhaltung!

Super Mario 3D Land
Spielspaß: 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Spielspaß: 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter IV 3D-Edition
Spielspaß: 88 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Tetris
Spielspaß: 85 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Nintendo

Sonic Generations
Spielspaß: 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Star Fox 64 3D
Spielspaß: 85 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Pro Evolution Soccer 2011
Spielspaß: 85 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Dead or Alive: Dimensions
Spielspaß: 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

FIFA 12
Spielspaß: 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

Cave Story 3D
Spielspaß: 80 % | Genre: Action | Hersteller: NIS America

Nintendogs + cats
Spielspaß: 80 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Ridge Racer 3D
Spielspaß: 80 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Namco Bandai

Super Monkey Ball 3D
Spielspaß: 78 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Resident Evil: Mercenaries 3D
Spielspaß: 78% | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Pilotwings Resort
Spielspaß: 77 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Lego Star Wars III: The Clone Wars
Spielspaß: 77 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Activision

Lego Pirates of the Caribbean
Spielspaß: 77 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Warner Interactive

Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars
Spielspaß: 77 % | Genre: Strategie I Hersteller: Ubisoft

Tim & Struppi und das Geheimnis der Einhorn
Spielspaß: 74 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Ubisoft

Shinobi
Spielspaß: 73 % | Genre: Action I Hersteller: Sega

Pac-Man & Galaga Dimensions
Spielspaß: 73 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Namco Bandai

Die Sims 3
Spielspaß: 72 % | Genre: Simulation I Hersteller: Electronic Arts

Die Sims 3: Einfach tierisch
Spielspaß: 72 % | Genre: Simulation I Hersteller: Electronic Arts

Tom Clancy's Splinter Cell 3D
Spielspaß: 71 % | Genre: Action-Adventure I Hersteller: Ubisoft

Asphalt 3D
Spielspaß: 71 % | Genre: Rennspiel I Hersteller: Ubisoft

Steel Diver
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Nintendo

Naruto Shippuden 3
Spielspaß: 70% | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: 505 Games

Puzzle Bobble Universe
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Square Enix

Sudoku – The Puzzle Game Collection
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Konami

Dreamtrigger 3D
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschciklichkeit I Hersteller: Namco Bandai

Spider-Man: Edge of Time
Spielspaß: 69 % | Genre: Action-Adventure I Hersteller: Activision

Green Lantern: Rise of the Manhunters
Spielspaß: 68 % | Genre: Action I Hersteller: Warner Interactive

Rabbids 3D
Spielspaß: 67 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Ubisoft

Captain America: Super Soldier
Spielspaß: 66 % | Genre: Action I Hersteller: Sega

Cubic Ninja
Spielspaß: 66 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

Rayman 3D
Spielspaß: 65 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Ubisoft

Dual Pen Sports
Spielspaß: 64 % | Genre: Sport I Hersteller: Namco Bandai

Thor: God of Thunder
Spielspaß: 63 % | Genre: Action I Hersteller: Sega

Driver: Renegade
Spielspaß: 61 % | Genre: Rennspiel I Hersteller: Ubisoft

Angler's Club: Ultimate Bass Fishing
Spielspaß: 61 % | Genre: Simulation | Hersteller: Namco Bandai

Transformers 3
Spielspaß: 43 % | Genre: Action I Hersteller: Activision

DS-Hits im Überblick: Die Empfehlungen der N-ZONE-Redaktion!

ACTION

GTA: Chinatown Wars
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Mega Man ZX
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Okamiden
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Capcom

ADVENTURE

Last Window: Das Geheimnis von Cape West
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

Phoenix Wright: Ace Attorney
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Capcom

BEAT 'EM UP

Bleach: Dark Souls
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Sega

Dragon Ball Z: Supersonic Warriors
Spielspaß: 74 % | Hersteller: Namco Bandai

EGO-SHOOTER

Metroid Prime: Hunters
Spielspaß: 95 % | Hersteller: Nintendo

Dementium II
Spielspaß: 85 % | Hersteller: TopWare

GESCHICKLICHKEIT

Professor Layton und die verlorene Zukunft
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Tetris Party Deluxe
Spielspaß: 90% | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

New Super Mario Bros.
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Kirby Mass Attack
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Guitar Hero On Tour
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Activision

Rhythm Paradise
Spielspaß: 80% | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

Pokémon Schwarze/Weiße Edition
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

Chrono Trigger
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

Advance Wars: Dark Conflict
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Wild World
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart DS
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Spielspaß: 87 % Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Sega

New International Track & Field
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii)

1 **JUST DANCE 3**
Entwickler: Ubisoft
Hersteller: Ubisoft
Test in: N-ZONE 12/11
Spielspaß: -
Auf der Wii wird getanzt: Das dritte **Just Dance** stürmt an die Spitze der Wii-Verkaufscharts.

2 **FIFA 12**
Entwickler: Electronic Arts | Test in: N-ZONE 10/11
Hersteller: EA Canada | Spielspaß: 80%

3 **ZUMBA FITNESS**
Entwickler: 505 Games | Test in: N-ZONE 05/11
Hersteller: 505 Games | Spielspaß: –

4 **Wii PLAY MOTION**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 07/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 80%

5 **THE LEGEND OF ZELDA: TWILLIGHT PRINCESS**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 01/07
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 92%

6 **MARIO KART Wii**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 05/09
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94%

7 **NEW SUPER MARIO BROS. Wii**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/09
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94%

8 **Wii PARTY**
Entwickler: NDCube | Test in: N-ZONE 11/10
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 80%

9 **SUPER MARIO GALAXY**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 01/08
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 96%

10 **SKYLANDERS: SPYRO'S ADVENTURE**
Entwickler: Activision | Test in: N-ZONE 12/11
Hersteller: Activision | Spielspaß: 77%

TOP 10 LESER (Wii)

1 **MARIO KART Wii**
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 05/08
Spielspaß: 94%
Mario Kart ist einmal mehr das Lieblingsspiel der N-ZONE-Leser für die Wii.

2 **XENOBLADE CHRONICLES**
Entwickler: Monolith Soft | Test in: N-ZONE 09/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85%

3 **NEW SUPER MARIO BROS. Wii**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/09
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94%

4 **SUPER MARIO GALAXY 2**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 06/10
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 96%

5 **THE LEGEND OF ZELDA: TWILLIGHT PRINCESS**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 01/07
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: –

6 **MONSTER HUNTER TRI**
Entwickler: Capcom | Test in: N-ZONE 05/10
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88%

7 **FIFA 12**
Entwickler: Electronic Arts | Test in: N-ZONE 10/11
Hersteller: EA Canada | Spielspaß: 80%

8 **SUPER SMASH BROS. BRAWL**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 04/08
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94%

9 **DONKEY KONG COUNTRY RETURNS**
Entwickler: Retro Studios | Test in: N-ZONE 01/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90%

10 **SUPER MARIO GALAXY**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 01/08
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 96%

TOP 10 REDAKTION (Wii)

1 **THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD**
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/11
Spielspaß: 93%
Die Redaktion spielt derzeit Links neues Abenteuer. Und das wohl noch eine ganze Weile!

2 **RAYMAN ORIGINS**
Entwickler: Ubisoft | Test in: N-ZONE 12/11
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 87%

3 **MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: LONDON 2012**
Entwickler: Sega | Test in: N-ZONE 12/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 86%

4 **XENOBLADE CHRONICLES**
Entwickler: Monolith Soft | Test in: N-ZONE 09/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85%

5 **SUPER MARIO GALAXY 2**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 06/10
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 96%

6 **MARIO KART Wii**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 05/08
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94%

7 **DONKEY KONG COUNTRY RETURNS**
Entwickler: Retro Studios | Test in: N-ZONE 01/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90%

8 **TIM UND STRUPPI: DAS GEHEIMNIS DER EINHORN**
Entwickler: Ubisoft | Test in: N-ZONE 12/11
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 76%

9 **PRO EVOLUTION SOCCER 12**
Entwickler: Konami | Test in: N-ZONE 12/11
Hersteller: Konami | Spielspaß: 84%

10 **SCHLAG DEN RAAB: DAS 2. SPIEL**
Entwickler: Sproing | Test in: N-ZONE 12/11
Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 75%

TOP 10 SATURN (3DS/DS)

1 **NEW SUPER MARIO BROS**
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 08/06
Spielspaß: 90%
Beeindruckend: Nach fünf Jahren ist das Jump & Run noch ein Bestseller!

2 **THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)**
Entwickler: Grezzo | Test in: N-ZONE 08/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90%

3 **POKÉMON WEISSE EDITION**
Entwickler: Game Freak | Test in: N-ZONE 03/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 93%

4 **POKÉMON SCHWARZE EDITION**
Entwickler: Game Freak | Test in: N-ZONE 03/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 93%

5 **PHINEAS & FERB – QUER DURCH DIE 2. DIMENSION**
Entwickler: Game Freak | Test in: N-ZONE 11/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 70%

6 **MARIO KART DS**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/05
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94%

7 **DIE SIMS 3**
Entwickler: Electronic Arts | Test in: N-ZONE 01/11
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 58%

8 **LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS**
Entwickler: TT Games | Test in: N-ZONE 05/11
Hersteller: Activision | Spielspaß: 77%

9 **LEGO STAR WARS: DIE KOMPLETTE SAGA**
Entwickler: TT Games | Test in: N-ZONE 02/08
Hersteller: Activision | Spielspaß: 83%

10 **DRAGON QUEST MONSTERS-JOKER 2**
Entwickler: Square Enix | Test in: N-ZONE 11/10
Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 81%

TOP 10 LESER (3DS/DS)

1 **THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)**
Entwickler: Grezzo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 07/11
Spielspaß: 90%
Links 3DS-Debüt bleibt das beliebteste 3DS-Spiel unserer Leser.

2 **NEW SUPER MARIO BROS.**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 08/06
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90%

3 **STAR FOX 64 3D (3DS)**
Entwickler: Q-Games | Test in: N-ZONE 09/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 84%

4 **MARIO KART DS**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/05
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94%

5 **POKÉMON SCHWARZE/WEISSE EDITION**
Entwickler: Game Freak | Test in: N-ZONE 12/10
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 93%

6 **FIFA 12 (3DS)**
Entwickler:Electronic Arts | Test in: N-ZONE 11/11
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 82%

7 **DRAGON QUEST VI: WANDLER ZWISCHEN DEN WELTEN**
Entwickler: Square Enix | Test in: N-ZONE 06/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87%

8 **PILOTWINGS RESORT (3DS)**
Entwickler:Monster Games | Test in: N-ZONE 04/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 77%

9 **RESIDENT EVIL: THE MERCENARIES 3D (3DS)**
Entwickler: Capcom | Test in: N-ZONE 08/11
Hersteller: Capcom | Spielspaß: 77%

10 **PROF. LAYTON UND DIE VERLORENE ZUKUNFT**
Entwickler: Level 5 | Test in: N-ZONE 11/10
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91%

TOP 10 REDAKTION (3DS/DS)

1 **SUPER MARIO 3D LAND (3DS)**
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/11
Spielspaß: 90%
Wie könnte es auch anders sein: Das Team zockt das neue **Super Mario**!

2 **SONIC GENERATIONS (3DS)**
Entwickler: Sega | Test in: N-ZONE 12/11
Hersteller: Sega | Spielspaß: 85%

3 **PROFESSOR LAYTON UND DER RUF DES PHANTOMS**
Entwickler: Level 5 | Test in: N-ZONE 12/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88%

4 **TETRIS (3DS)**
Entwickler: Tetris Online Inc. | Test in: N-ZONE 12/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85%

5 **THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)**
Entwickler: Grezzo | Test in: N-ZONE 08/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90%

6 **NEW SUPER MARIO BROS.**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 08/06
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90%

7 **F1 2012 (3DS)**
Entwickler: Codemasters | Test in: N-ZONE 12/11
Hersteller: Codemasters | Spielspaß: 81%

8 **MARIO KART DS**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/05
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94%

9 **CAVE STORY 3D (3DS)**
Entwickler: Nicalis | Test in: N-ZONE 08/11
Hersteller: NIS America | Spielspaß: 80%

10 **TIM UND STRUPPI: DAS GEHEIMNIS DER EINHORN (3DS)**
Entwickler: Ubisoft | Test in: N-ZONE 12/11
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 72%

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii, den 3DS und den DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 15. Vielen Dank für eure Teilnahme!

FREE2PLAY: DAS STRATEGIE-BROWSERGAME

NEU

REBORN HORIZON

TAUCHE IN DIE POSTAPOKALYPTISCHE WELT VON REBORN HORIZON EIN!

DIE
OPEN BETA
HAT BEGONNEN

JETZT KOSTENLOS MITSPIELEN!
WWW.REBORN-HORIZON.DE

GEWINNER DES WETTBEWERBS

MAKE THE GAME
MTG 2011

DER COMPUTEC BROWSER- & SOCIALGAMES-WETTBEWERB

computec MEDIA

Slip Shift

EUER WEIHNACHTS-EINKAUFSFÜHRER

Text | Christoph Kraus Mit welchen Angeboten will Nintendo in diesem Winter den Schnee zum Schmelzen bringen?

DIE NEUEN Wii-BUNDLES

Ihr gehört zu den wenigen N-ZONE-Lesern, die immer noch keine Wii besitzen? Dann schaut euch doch mal diese Pakete aus Hard- und Software an!

Wii FIT PLUS

Am 2. Dezember bringt Nintendo das allseits bekannte Fitness-Trainingsprogramm **Wii Fit Plus** als Rundum-sorglos-Paket erneut heraus. Im Set befinden sich eine schwarze Wii-Konsole, ein Balance Board in derselben Farbe sowie die eingangs erwähnte Software. Preislich wird sich das Bundle voraussichtlich bei 200 Euro einpendeln. Das ist eine faire Summe, wenn man bedenkt, dass **Wii Fit Plus** und das Balance Board alleine schon gut 80 Euro kosten. Aber Achtung, weder GameCube-Spiele noch -Controller sind mit der neuen Wii kompatibel! Ihr könnt euch also abschminken, auf der Konsole **Mario Kart Wii** mit dem populären GameCube-Pad zu zocken. **Wii Fit Plus** richtet sich außerdem explizit an Gelegenheitsspieler – anspruchsvolle Zocker werden daran kaum Freude haben.

PREIS-LEISTUNGS-VERHÄLTNIS: GUT

MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: LONDON 2012

Olympia-Fans, die auf bewegungsintensive Sportspiele stehen und noch immer keine Wii besitzen, können am 18. November etwas daran ändern. An diesem Tag kommt nicht nur die neue **Mario & Sonic**-Episode in den Handel, sondern auch das passende Konsolen-Bundle. Die 150 Euro, die Nintendo dafür verlangt, sind ein angemessener Preis, zumal Marios und Sonics Sportspektakel qualitativ überzeugt. Im N-ZONE-Test in dieser Ausgabe lest ihr, warum das so ist.

PREIS-LEISTUNGS-VERHÄLTNIS: GUT

Wii PARTY + Wii SPORTS

Na gut: Allzu neu sind die beiden Minispielsammlungen zwar nicht. Dafür bestechen sowohl **Wii Party** als auch **Wii Sports** durch ihre Langzeitmotivation: Selbst beim x-ten Duell machen die Geschicklichkeitsspiele immer noch Laune – vor allem, weil sich die Spiele auch für Familienangehörige älteren Semesters eignen. Wohl genau deshalb heißt das Paket, das am 4. November für ungefähr 150 Euro herauskam, „Family Edition“. Die Spiele sind für Anfänger gut, allerdings sei angemerkt, dass sich **Wii Party** und **Wii Sports** nicht an Vielspieler richten.

PREIS-LEISTUNGS-VERHÄLTNIS: GUT

Finger weg von diesem Flop! Gute Spiele-Unterhaltung – nicht mehr, nicht weniger Das muss man gespielt haben.!

ALLE NINTENDO-SELECTS-TITEL

Sechs Wii-Klassiker – darunter **Super Mario Galaxy**, **Wii Sports** und **Animal Crossing: Let's go to the City** – gibt es mittlerweile zum Sparpreis von 25 Euro. Wir stellen alle Titel aus der „Nintendo Selects"-Reihe vor.

SUPER MARIO GALAXY

Gibt es ernsthaft Leute, die **Super Mario Galaxy** noch nicht (durch)gespielt haben und die darauf warten, das Jump & Run des Jahres 2007 als „Nintendo Selects"-Titel zu erstehen? Wohl kaum! Das meisterhafte Hüpfspiel dürfte beim überwiegenden Teil der Leser schon zu Hause im Schrank liegen. Wenn es tatsächlich noch jemanden gibt, der das Universum von **Super Mario Galaxy** noch nie erkundet hat, dann muss er jetzt einfach zuschlagen.

EINZELSPIELERWERTUNG: 96 %

MEHRSPIELERWERTUNG: –

Wii SPORTS

Als wir **Wii Sports** seinerzeit testeten, vergab Redakteur Sebastian Stange eine Einzelspielerwertung in Höhe von schlappen 56 Prozent. Sein Argument: Erst mit mehreren Leuten macht das Sportspektakel so richtig Spaß – das sehen etliche Nintendo-Fans ganz genauso. Dennoch finden wir es etwas sonderbar, dass Nintendo **Wii Sports** separat herausbringt. Das Spiel dürfte sich doch mittlerweile in jedem Haushalt befinden, in dem auch eine Wii steht!

EINZELSPIELERWERTUNG: 56 %

MEHRSPIELERWERTUNG: 78 %

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

Als das GameCube-Epos **Twilight Princess** zum Wii-Start herauskam, avancierte es sofort zum Liebling der Kritiker: Die herausfordernden Tempel, die exorbitant lange Spielzeit und die für die damalige Zeit beeindruckende Technik sorgten für hohe Wertungen in der Fachpresse. Noch immer ist Links Debüt auf der Wii-Konsole eines der besten Spiele der letzten fünf Jahre – und ein Beweis, dass die **The Legend of Zelda**-Serie noch lange nicht ausgereizt ist.

EINZELSPIELERWERTUNG: 92% I

MEHRSPIELERWERTUNG: –

ANIMAL CROSSING: LET'S GO TO THE CITY

Der große Trumpf dieser Lebenssimulation war das beigepackte WiiSpeak-Mikrofon, mit dem man sich mit anderen Spielern unterhalten konnte, sofern man mit dem Internet verbunden war. Leider gehört das Zubehör in der „Nintendo Selects"-Variante nicht mehr zum Lieferumfang. So geht ein Teil des Reizes an der gemeinsamen Kommunikation verloren. Das Erledigen von Aufträgen und das Einrichten der eigenen Wohnung machen dennoch viel Laune, wenn man sich für diese Art von Spiel begeistern kann. Denn Action ist bei **Animal Crossing** traditionell Mangelware.

EINZELSPIELERWERTUNG: 86 % I MEHRSPIELERWERTUNG: 87 %

WARIOWARE: SMOOTH MOVES

Hier kommt der ultimative Partytipp: Versammelt 15 Freunde in eurer Bude, hortet einen Jahresvorrat an Chips, Süßigkeiten und Cola und dann lasst die ultimative Sause steigen! Wetten, dass dann kein Hahn mehr nach „Mensch ärgere dich nicht" und Flaschendrehen kräht, wenn eure Kumpels erst einmal Bekanntschaft mit dem dicken Wario gemacht haben?! Die Minispiele von **WarioWare: Smooth Moves** sind abwechslungsreich, leicht zu verinnerlichen und lustig inszeniert, doch die Steuerung per Wii-Fernbedienung ist nicht immer so intuitiv, wie wir es uns gewünscht hätten. Einige Gesten muss man erst einmal einüben.

EINZELSPIELERWERTUNG: 84 % I

MEHRSPIELERWERTUNG: 87 %

MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL

Lohnt sich **Mario Strikers Charged Football**, wenn ihr **Mario Smash Football** für den GameCube bereits besitzt? Wer gerne mit Freunden um die Wette bolzt, wird auch auf der Wii eine Menge Spaß haben – jetzt mit einer Prise Taktik, mehr Action in den 17 Arenen, rasanterem Gameplay und einem gut funktionierenden Online-Modus. Solospieler müssen abwägen, ob die Striker-Challenges und der Pokalmodus die Investition rechtfertigen. Mehr Nervenkitzel als mit Bundesliga und Pilzkönigreich im Doppelpack bekommt der Fußball-Fan derzeit jedenfalls nirgends.

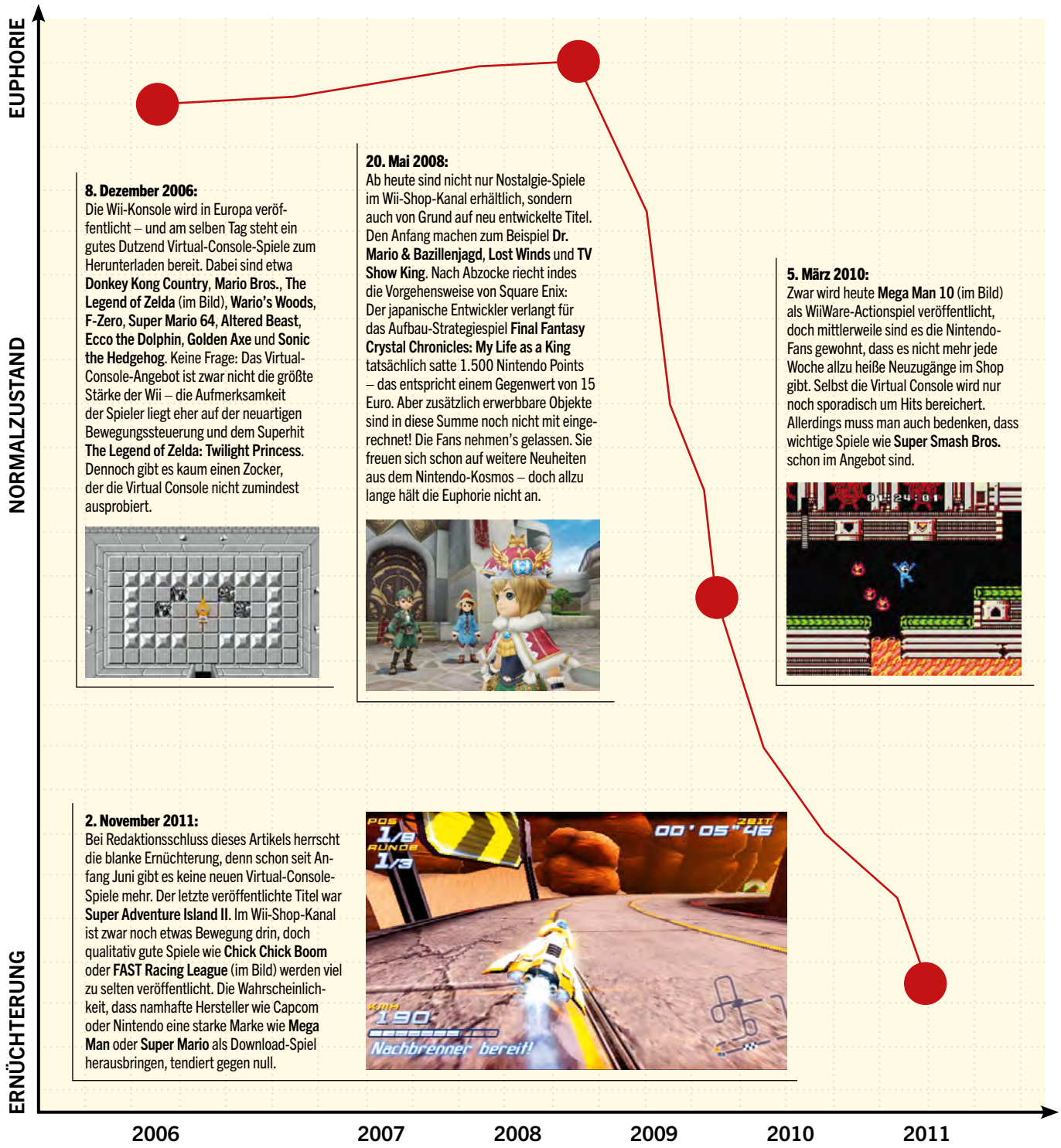
EINZELSPIELERWERTUNG: 79 % I MEHRSPIELERWERTUNG: 86 %

Die Rubrik für alle, denen die Wii-Welt nicht groß genug ist: Bahn frei für die Neuheiten im Wii-Shop-Kanal!

Text | Christoph Kraus

GEHEN IM Wii-SHOP BALD DIE LICHTER AUS?

Wir dokumentieren Aufstieg und Fall des Wii-Shop-Kanals.



8. Dezember 2006:
Die Wii-Konsole wird in Europa veröffentlicht – und am selben Tag steht ein gutes Dutzend Virtual-Console-Spiele zum Herunterladen bereit. Dabei sind etwa **Donkey Kong Country**, **Mario Bros.**, **The Legend of Zelda** (im Bild), **Wario's Woods**, **F-Zero**, **Super Mario 64**, **Altered Beast**, **Ecco the Dolphin**, **Golden Axe** und **Sonic the Hedgehog**. Keine Frage: Das Virtual-Console-Angebot ist zwar nicht die größte Stärke der Wii – die Aufmerksamkeit der Spieler liegt eher auf der neuartigen Bewegungssteuerung und dem Superhit **The Legend of Zelda: Twilight Princess**. Dennoch gibt es kaum einen Zocker, der die Virtual Console nicht zumindest ausprobiert.

20. Mai 2008:
Ab heute sind nicht nur Nostalgie-Spiele im Wii-Shop-Kanal erhältlich, sondern auch von Grund auf neu entwickelte Titel. Den Anfang machen zum Beispiel **Dr. Mario & Bazillenjagd**, **Lost Winds** und **TV Show King**. Nach Abzocke riecht indes die Vorgehensweise von Square Enix: Der japanische Entwickler verlangt für das Aufbau-Strategiespiel **Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a King** tatsächlich satte 1.500 Nintendo Points – das entspricht einem Gegenwert von 15 Euro. Aber zusätzlich erwerbbare Objekte sind in diese Summe noch nicht mit eingerechnet! Die Fans nehmen's gelassen. Sie freuen sich schon auf weitere Neuheiten aus dem Nintendo-Kosmos – doch allzu lange hält die Euphorie nicht an.

5. März 2010:
Zwar wird heute **Mega Man 10** (im Bild) als WiiWare-Actionspiel veröffentlicht, doch mittlerweile sind es die Nintendo-Fans gewohnt, dass es nicht mehr jede Woche allzu heiße Neuzugänge im Shop gibt. Selbst die Virtual Console wird nur noch sporadisch um Hits bereichert. Allerdings muss man auch bedenken, dass wichtige Spiele wie **Super Smash Bros.** schon im Angebot sind.

2. November 2011:
Bei Redaktionsschluss dieses Artikels herrscht die blanke Ernüchterung, denn schon seit Anfang Juni gibt es keine neuen Virtual-Console-Spiele mehr. Der letzte veröffentlichte Titel war **Super Adventure Island II**. Im Wii-Shop-Kanal ist zwar noch etwas Bewegung drin, doch qualitativ gute Spiele wie **Chick Chick Boom** oder **FAST Racing League** (im Bild) werden viel zu selten veröffentlicht. Die Wahrscheinlichkeit, dass namhafte Hersteller wie Capcom oder Nintendo eine starke Marke wie **Mega Man** oder **Super Mario** als Download-Spiel herausbringen, tendiert gegen null.

Text I Thomas Eder

TRENCHES: GENERALS

Art: WiiWare I **Genre:** Strategie I **Entwickler:** Fishing Cactus I
Termin: 6. Oktober 2011 I **Preis:** 700 Nintendo Points

Die ausgefallene Optik tröstet nicht über die Gameplay-Schwächen hinweg.

Nachdem sich **Trenches** für iPhone & Co. sehr gut verkauft hat, wird im WiiShop eine Portierung des Strategie-Spiels angeboten. In **Trenches** erschafft und kommandiert ihr mit unterschiedlichen Fähigkeiten ausgestattete Truppen mit dem Ziel, den gegnerischen Bunker am anderen Ende des Spielfelds in Schutt und Asche zu legen. Insgesamt fünf Einheiten-Typen wie normale Soldaten, Scharfschützen, MG- und Mörser-Trupps müsst ihr dazu geschickt einsetzen – außerdem könnt ihr eure Gegner aus der Ferne mit Giftgas und Artillerie-Salven attackieren. Auf dem Weg zum feindlichen Hauptquartier auf der rechten Seite des Bildschirms baut ihr Schützengräben zu Bunkern aus, von denen aus ihr Nachschub-Einheiten an die Front schickt. Als Spielmodi stehen euch eine im fortgeschrittenen Spielverlauf fordernde Kampagne mit unterschiedlichen Missionstypen, konfigurierbare Quick-Matches und ein Splitscreen-Modus zur Auswahl. Während Cartoon-Grafik und Sound weitgehend gelungen sind, stört die unpräzise Steuerung, deretwegen ihr öfter Einheiten falsch befehligt. Um den Spieler auf Dauer zu motivieren, wäre etwas mehr Tiefgang, etwa durch weitere Einheiten- und Missionstypen, oder ein Online-Modus nötig gewesen.

WERTUNG 7 VON 10

Frontline: Setzt eure Einheiten geschickt ein, um den Gegner zurückzudrängen.

Untote inklusive: Eine Zombie-Modifikation ist in der WiiWare-Fassung enthalten.

Text I Christoph Kraus

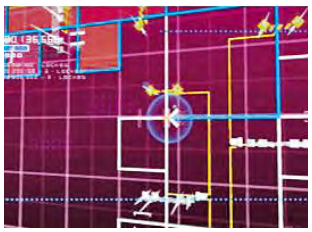
ESCAPEVEKTOR: CHAPTER 1

Art: WiiWare I **Genre:** Geschicklichkeit I **Entwickler:** Nnooo I
Termin: 29. September 2011 I **Preis:** 500 Nintendo Points

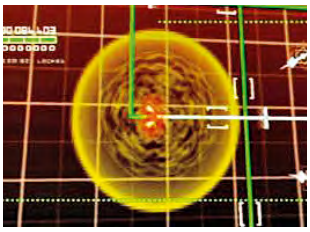
Für die einen ist es ein 08/15-Knobelspiel mit Pixelgrafik, für die anderen das beste Spielerlebnis seit Langem.

Die Macher der Schreibblocksimulation **my Notebook**, die es in den Papiervarianten **Blau**, **Rot** und **Grün** gibt, melden sich zurück. Aber keine Sorge: Die Schöpfer der reichlich bescheuerten Software können auch richtig gute Spiele entwickeln! **escapeVektor: Chapter 1** ist das Debüt einer WiiWare-Serie der etwas anderen Art. Wenn man es plump ausdrücken möchte, könnte man das Geschicklichkeitsspiel so beschreiben: „Ihr steuert einen Pfeil durch ein Linienlabyrinth, stellt Weichen um und weicht Fallen aus – gähn!“ Wer allerdings ein Faible für nostalgische Spielgrafik hat und sich überdies in eine Pixelwelt voller Anspielungen auf das echte Leben hineinversetzen kann, kommt zu folgendem Schluss: „**escapeVektor** ist ein Paradebeispiel, wie man ein simples Spielkonzept so inszenieren muss, damit ein Meisterwerk dabei herauskommt. So wird aus einem einfachen Pixelpfeil ein Symbol für jedermann – und die Umgebung wird zum Schauplatz, mit dem man immer mehr verschmilzt.“ Ganz klar: An diesem WiiWare-Spiel scheiden sich die Geister. Nostalgiker legen bei der Wertung einen Punkt drauf.

WERTUNG 8 VON 10



Hättet ihr gedacht, dass dieses Spiel amüsant sein könnte? Wir auch nicht!



Lasst euch von der überaus simplen Pixelgrafik bloß nicht abschrecken!

KURZ ERINNERT

GABRIELLE'S GHOSTLY GROOVE: MONSTER MIX

Gabrielle's Ghostly Groove: Monster Mix ist, wie der Titel schon verrät, ein Monster-Tanzspiel. Die Story ist schnell erklärt: Die Bewohner von Monster Town werden von einem mysteriösen Tier erschreckt und verjagt. Eure Aufgabe ist es, zusammen mit eurem Begleiter, dem Vampir Vlad, das Geheimnis um das erschreckende Tier aufzuklären und die Einwohner, unter denen sich auch Zombies und andere gruselige Gestalten befinden, in die Stadt zurückzubringen. Das geschieht in Form eines schrägen Tanz- und Rhythmus-Spiels. Wer jetzt Angst hat, er müsse vor seiner Konsole hin- und herhüpfen oder sich vielleicht sogar eine Tanzmatte wie beim legendären **Dance Dance Revolution** ins Wohnzimmer legen, kann beruhigt sein. Ihr schwingt einzig die Wii-FB zum „Cha-cha-cha“-Takt und ahmt die Bewegungen eures Hauptcharakters Gabrielle nach. Von Zeit zu Zeit müsst ihr die Controller dann noch im richtigen Rhythmus schütteln oder einige Quicktime-Events ausführen. Letzteres klingt schwerer, als es ist, denn dahinter verbirgt sich lediglich simples Knöpfchendrücken. Leider ist die Musikkulisse ziemlich öde. Sie erinnert am ehesten an die **Luigi's Mansion**-Soundtracks, allerdings erst nachdem sich ein DJ daran ausgetobt und einen Dance-Remix daraus gebastelt hat. Kenner von Luigis Action-Adventure sind beim GameCube-Klassiker deutlich besser bedient, schon alleine weil dort das nervtötende Gehampel wegfällt! **ms**

Art: WiiWare I Genre: Musikspiel
Termin: 27. Okt. I Preis: 500 Nintendo Points
WERTUNG 6 VON 10

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch: Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

WAS KANN DER „NEUE“ NINTENDO 3DS?

Text | Christoph Kraus Nintendos 3D-Konsole hat Anfang November etliche neue Funktionen spendiert bekommen. Hier bewerten wir sie!

NEUERUNGEN IN DER STREETPASS-Mii-LOBBY

Trifft man neuerdings im echten Leben via StreetPass andere Nintendo-3DS-Besitzer, bekommt man einerseits wie gewohnt deren Miis, Hobbys und eingegebene Sprüche zu Gesicht. Andererseits gibt es für das Spielerprofil ein neues Erscheinungsbild, etwa in Form einer Landkarte.

Ihr habt schon alle sieben Puzzles gefunden, die sich bislang in der Mii-Lobby freischalten ließen? Dann gibt es jetzt neue Motive, darunter einen Ausschnitt aus **Donkey Kong Country Returns**. So gibt's beim „Puzzle-Tausch“ neue Langzeitmotivation für alle eifrigen Jäger und Sammler.

Wer die Spielemesse Gamescom in Köln besucht hat und seinen 3DS in den Hallen dabei hatte, hat mit sehr hoher Wahrscheinlichkeit alle Räume des Minispiels „Rette die Krone“ erfolgreich entgruselt. Für alle, die das geschafft haben, gibt es jetzt neue Areale. Darüber hinaus sorgen weitere Fähigkeiten für eine spaßige Geisterjagd.

NEUERUNGEN IM FOTOKANAL

Nur ein verschwindend geringer Teil der N-ZONE-Leser nutzt die Fotofunktion des Nintendo 3DS. Das belegt eine Umfrage, die jüngst auf unserer Webseite durchgeführt wurde. Möglicherweise ändert sich daran demnächst etwas, wenn auch Videos mit den Kameralinsen erstellt werden können. Der Nintendo 3DS ermöglicht seit dem 4. November das Aufnehmen bis zu zehn Minuten langer Clips. Zudem lassen sich Stop-Motion-Trickfilme (siehe Bild) drehen – diese Funktion gefällt uns am besten.

UND SONST?

Nintendo-Briefkasten

Ab Dezember lässt sich ein neues Programm kostenlos herunterladen, das endlich das Verschicken von Text- und Sprachnachrichten ermöglicht. Lange genug hat's gedauert, uns Spieler mit dieser Funktion zu erfreuen. Somit kann man bald nicht nur sehen, was eure Mii-Kontakte gerade zocken, sondern man kann sich auch mit ihnen unterhalten. Auch Fotos können übrigens übers Internet verschickt werden.

Neues im Videokanal

Die Filmchen, die Nintendo im Videokanal veröffentlichte, waren selten so richtig sehenswert. Ob sich dies bald ändert, bleibt abzuwarten. Zumindest hat der **Mario**-Konzern neue Videos angekündigt. So gibt's in Kürze Trickfilme der Aardman-Studios – dahinter stecken die Erfinder von **Wallace & Gromit** – zum Anschauen, außerdem stellen EuroSport und Red Bull neue Inhalte bereit. Allzu aufwendige Filme, etwa Live-Übertragungen von Fußballspielen, sind aber freilich nicht zu erwarten. Ob dies überhaupt einmal so kommen wird, darf bezweifelt werden.

Kirby's Adventure in 3D!

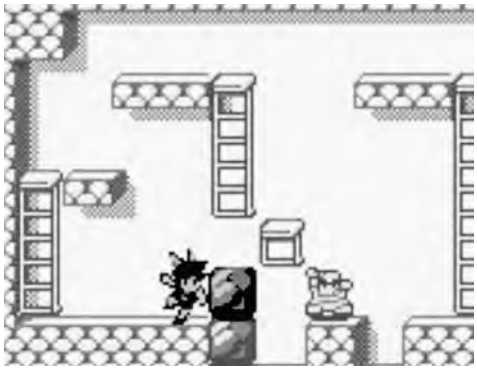
Leider wurde die 3DS-Neuauflage dieses kultigen Jump & Runs, das ursprünglich auf dem Nintendo Entertainment System heimisch war, erst nach Redaktionsschluss veröffentlicht. Wir gehen aber davon aus, dass uns eine originalgetreue Umsetzung mit gelegentlichen 3D-Effekten erwartet. Der Preis liegt bei moderaten sechs Euro. Zum Vergleich: Für die NES-Fassung als Virtual-Console-Download zahlt man fünf Euro. In der nächsten N-ZONE stellen wir euch **Kirby's Adventure** als 3D Classic im Detail vor.

Text | Christoph Kraus

CATRAP

Art: Virtual Console **| Genre:** Geschicklichkeit **| Entwickler:** Asmik **| Termin:** 06. Oktober 2011 **| Preis:** 3 Euro

Die ungewöhnlichsten Spiele sind oftmals die besten!



Vermutlich kennen nur die wenigsten N-ZONE-Leser den Game-Boy-Klassiker **Catrap**. Kein Wunder, schließlich gehörte das Schwarzweiß-Spiel schon bei seiner Erstveröffentlichung 1990 nicht gerade zu den populärsten des Knobelspiel-Genres. Diese Unbekanntheit jedoch lässt keinerlei Rückschlüsse auf die Qualität des Spiels ziehen, ganz im Gegenteil: **Catrap** ist ein ganz hervorragendes Knobelspiel, wenn man sich darauf einlässt. In jedem Level seid ihr mit vorgegebenen Blöcken, Gegnern, Leitern und Plattformen konfrontiert. Euer Ziel ist es, die Steingebilde so zu zerstören und die Blöcke so zu verrücken, dass ihr die herumlungernden Feinde mit einem Schlag außer Gefecht setzen könnt. Dabei kommt es weniger auf spielerisches Geschick an als vielmehr auf die Gabe, verschiedene Dinge miteinander zu kombinieren – nach dem Motto: „Wenn ich hier einen Felsen zerschlage und dort eine Leiter nach oben klettere, gelange ich zum Gegner." **Catrap** ist ein prima Beispiel dafür, dass die Virtual Console auch kleinen Spielen eine Heimat bieten kann. Probiert den Virtual-Console-Knobelklassiker ruhig mal aus, ihr werdet es definitiv nicht bereuen!

WERTUNG 8 VON 10

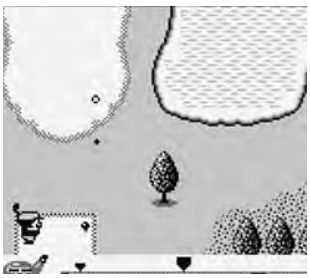
Text | Thomas Eder

GOLF

Art: Virtual Console **| Genre:** Sport **| Entwickler:** Nintendo **| Termin:** 13. Oktober 2011 **| Preis:** 3 Euro

Zum Sonderpreis? Zweimal 18 Löcher für die Hosentasche!

Die simple Grafik ist zweckmäßig und hat ihren eigenen Charme.



Als Spielfigur steht euch Nintendos Superstar Mario zur Verfügung.

Kaum zu glauben: Ganze 22 Jahre ist es schon her, dass Nintendo die Sportsimulation mit dem plumpen Titel **Golf** für den Ur-Game-Boy veröffentlicht hat. Für die damalige Zeit bot das Spiel überraschend viel Spieltiefe und zudem eine tolle Möglichkeit für golfinteressierte Game-Boy-Besitzer, auch unterwegs an seinem Handicap zu arbeiten. Das Modul enthält zwei verschiedene Plätze in den USA und Japan mit jeweils 18 Löchern, eine Auswahl an Schlägern, drei Kameraperspektiven und unseren Lieblingsklempner Mario als Spielfigur. Geschlagen wird durch mehrfaches, gut getimtes Drücken des Buttons, zum Zielen dient das Steuerkreuz.

Das hohe Alter merkt man dem Gameplay dieses Game-Boy-Klassikers weniger an als seiner Technik: Sah **Golf** seinerzeit noch ganz ordentlich aus, sind die Grafik und auch die wenig aufregende Musik heute nur noch schwer und mit einem großen Herz für Retro-Spiele zu ertragen. Wenn man sich mit der schwachen, zweckmäßigen Technik arrangieren kann, hat man eine einfache, aber toll spielbare Golfsimulation, die auch heute noch immer wieder für eine flotte Partie Golf zwischendurch gut ist.

WERTUNG 7 VON 10

KURZ ERINNERT

BURGERTIME DELUXE

Fast 30 Jahre liegt die Veröffentlichung des Klassikers mittlerweile zurück. Nachdem dieser im Laufe der 80er-Jahre für fast jedes System herausgekommen ist, erschien im Jahr 1991 eine Game-Boy-Fassung mit dem Namenszusatz **Deluxe**. Auch darin lauft ihr mit eurer Spielfigur Mr. Pepper über im Level verteilte Bestandteile eines Hamburgers wie Fleisch, Brötchen und Salat, damit diese nach unten fallen und zu Tisch einen köstlichen Burger ergeben. Klingt recht unkompliziert, wären da nicht nervige Gegner in Form von einem Ei oder einem Hot Dog! Doch keine Sorge: Per Button-Druck nebelt ihr die Plagegeister mit Pfeffer ein, sodass ihr sie unbeschadet passieren könnt. Auf Dauer fesselt das Gameplay zwar nicht mehr, doch jeder Retro-Spieler sollte diesen Klassiker kennen! te

Art: Virtual Console **| Genre:** Geschicklichkeit
Termin: 27. Oktober 2011 **| Preis:** 3 Euro
WERTUNG 7 VON 10

EXTREME HANGMAN 2

Gibt es Leute, die den Schulstunden-Überbrücker **Hangman** nicht mit Zettel und Bleistift, sondern auf dem Nintendo DSi spielen möchten? Einerseits hört sich das Konzept gar nicht mal so verkehrt an: Es lassen sich verschiedene Animationen einstellen, es gibt allerhand Kategorien und Begriffe und auch an drei Schwierigkeitsgrade haben die Entwickler gedacht. Dass andererseits lediglich englischer Bildschirmtext anwählbar ist, dürfte so manchen deutschen Spieler ärgern. Schließlich werden teils auch recht schwierige Wörter gesucht. Unser Tipp: **Hangman** lieber klassisch spielen! ck

Art: DSiWare **| Genre:** Geschicklichkeit
Termin: 06. Oktober **| Preis:** 2 Euro
WERTUNG 4 VON 10

TÄGLICHER INFO-WAHNSINN AUF WWW.N-ZONE.DE

Text | Christoph Kraus Specials, Meinungen, Tests und eine plauderfreudige Community … und ihr gehört dazu! Hier die aktuellen und kommenden Online-Highlights!

Ihr wollt nicht nur die üblichen News lesen, die sowieso auf allen Gaming-Websites stehen? Ihr habt Bock auf witzige Specials, gut recherchierte Fachbeiträge und nerdige Hintergrund-Artikel? Ihr wollt mit Tom und Christoph über ihre Meinung zum neuen **Super Mario 3D Land** diskutieren? Oder ihr seid auf der Suche nach Fahrgemeinschaften zum nächsten Nintendo-Fantreffen? Dann führt kein Weg daran vorbei, der wohl coolsten Community der Welt beizutreten! Auf www.n-zone.de findet ihr nicht nur tagesaktuelle News, Vorschauen, Tests und Specials, sondern auch eine große und kompetente Community. Worauf wartet ihr? Werdet ein Teil davon! Auf dieser Doppelseite stellen wir euch das Beste aus dem letzten Monat vor, etwa an welchen Uralt-Spielen wir seinerzeit regelrecht verzweifelten oder was vor fünf Jahren geschah!

VIDEOGAMESZONE VOR 5 JAHREN

Wir blicken auf das Jahr zurück, in dem die Wii in den Startlöchern stand.

Ende September 2006:
Die Far-Cry-Serie kommt auf die Wii.
Diese Nachricht nahmen Wii-Fans vor Veröffentlichung der Nintendo-Konsole mit Freude zur Kenntnis: Ubisoft gab bekannt, dass ein Ableger der **Far Cry**-Serie mit dem Untertitel **Vengeance** für die neue Nintendo-Hardware kommen solle. Der Shooter sollte, glaubte man den ersten Informationen, auf dem Xbox-360-Spiel **Far Cry Instincts Evolution** basieren, dabei aber neue Story-Elemente, Karten sowie Waffen enthalten.

Wie es letztlich kam: Der Wii-Shooter kam zum Wii-Start am 8. Dezember 2006 in den Handel und wurde von den Kritikern regelrecht verrissen. N-ZONE-Redakteur Sebastian Stange hält **Far Cry Vengeance** für einen der schlechtesten Ego-Shooter, die er jemals gespielt hat. Zu Recht!

Anfang Oktober 2006:
Infos zu neuen Wii-Spielen sickern durch.
VideoGamesZone vermeldete kurz vor der Veröffentlichung der Wii-Konsole erste Details zu Spielen und Zubehör. Demnach sollten sich die Spiele **Super Mario Galaxy**, **Mario Strikers Charged Football**, **Metroid Prime 3: Corruption**, **Big Brain Academy für Wii** und **Excite Truck** spätestens bis zum Frühjahr 2007 im Handel befinden. Zudem wurde bekannt, dass Nintendo-Software wohl einheitlich 49 Euro kosten würde, bestimmte Titel wie **The Legend of Zelda: Skyward Sword** zehn Euro mehr.

Wie es letztlich kam: Die Meldung sollte sich nicht ganz bewahrheiten. Die Fußballsimulation mit Super Mario und seinen Kick-Kumpels kam zwar am 25. Mai 2007 heraus – also wie prognostiziert im Frühjahr. Doch alle übrigen genannten Spiele verspäteten sich und wurden erst im Sommer und Herbst 2007 veröffentlicht. Aber zumindest was die Preisgestaltung betrifft, lagen die Online-Redakteure richtig. Bis heute kosten die meisten Spiele bei ihrer Veröffentlichung zwischen 49 und 59 Euro.

VON BATTLETOADS BIS MEGA MAN: DIE HÄRTESTEN GAMES ALLER ZEITEN

Online-Redakteur Maik Koch kürt die schwierigsten Spiele, die es gibt.

Es gibt Spiele, an denen man sich die Zähne ausbeißt, die man aber trotzdem durchspielt. Es gibt Games, die sind so hart, dass man an ihnen verzweifelt – aber letztlich packt man sie dennoch. Online-Redakteur Maik Koch hat in einer Reportage einige Spiele zusammengestellt, die er zu den härtesten Games aller Zeiten zählt. Unter anderem befinden sich **Zelda II: The Adventure of Link** fürs Nintendo Entertainment System oder **Mega Man 9** für die Wii in seiner Aufzählung. Auf dieser Seite präsentieren wir euch eine kleine Auswahl daraus. Die Anzahl an Hämmern gibt zudem an, wie schwierig das jeweilige Spiel ist. Jetzt kommt's hammerhart!

MEGA MAN 9

Kaum zu glauben: Obwohl der WiiWare-Hit **Mega Man 9** einen sehr hohen Schwierigkeitsgrad aufweist, lässt sich das Actionspiel sogar im Expertenmodus durchspielen. Darin tauchen viel mehr Feinde auf und auch die Anordnung der Plattformen, auf denen Mega Man stehen kann, ist reichlich tückisch. Wir wetten, dass nur die wenigsten Leser in **Mega Man 9** bis zum Ende durchgehalten haben. Wenigstens speichert das Spiel nach jeder bestandenen Stufe automatisch ab.

Schwierigkeit

GUITAR HERO 3: LEGENDS OF ROCK

„Through the Fire and Flames" heißt das wohl schwierigste Stück auf dem Experten-Schwierigkeitsgrad von **Guitar Hero 3: Legends of Rock**. Wer diesen Song auf dieser Stufe schafft, ist wirklich ein Plastikgitarrenheld. Übrigens: Unser VideoGamesZone-Programmierer Tobias Hartlehnert ist so geübt in **Guitar Hero**, dass er das erwähnte Lied sogar fehlerfrei spielen kann! Anfänger wählen besser den Schwierigkeitsgrad „Einfach" aus …

Schwierigkeit

BATTLETOADS

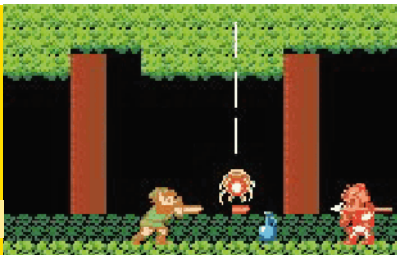
In diesem Actionspiel fürs Nintendo Entertainment System gibt es keine Passwörter und keine Speicherfunktion, aber das Gameplay ist äußerst unbarmherzig und verzeiht keinen Fehler. 8-Bit-Spieler hatten es damals eben nicht leicht. Im Koop-Modus konntet ihr euren Partner sogar aus Versehen erledigen.

Schwierigkeit

ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK

Ein knüppelhartes Abenteuer ist auch **Zelda II: The Adventure of Link** auf dem NES. Das Spiel wird im Gegensatz zu den Vorgängern der Reihe aus der 2D-Ansicht gezockt – was zwar ganz gut funktioniert, doch die hakelige Steuerung und die schwierigen Rätsel sorgen bei den meisten Spielern für große Verzweiflung. Vor allem die Gegner, die sich euch in den Tempeln stellen, sind kaum zu besiegen. Ein klarer Fall von unfairem Gameplay!

Schwierigkeit



SUPER MARIO BROS.: THE LOST LEVELS

Ursprünglich sollte dieses Jump & Run überhaupt nicht außerhalb von Japan herauskommen, denn **Super Mario Bros.: The Lost Levels** schien den Verantwortlichen viel zu schwer, um es in Europa und den USA zu vertreiben. Doch Mitte der Neunziger brachte es Nintendo dann doch heraus – und zwar als Bestandteil von **Super Mario All-Stars.** Es ist das mit Abstand schwierigste Mario-Spiel, das es gibt!

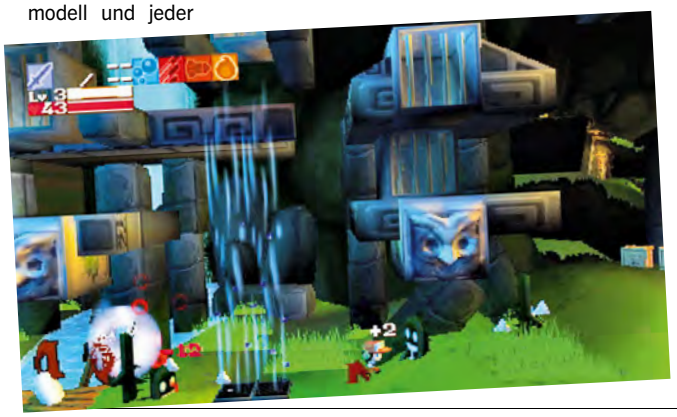
Schwierigkeit

CAVE STORY

So wurde der kostenlose PC-Klassiker zum 3DS-Spiel

Wir hatten die Gelegenheit, mit Jack Niida vom amerikanischen Publisher NIS über die Entstehung und Hintergründe des Remakes des Jump&Run-Klassikers **Cave Story** für den 3DS zu sprechen.

N-ZONE: Cave Story wurde ursprünglich vom Programmierer „Pixel" im Alleingang für den PC entwickelt. Wie stark war „Pixel" in das Remake mit einbezogen?
Jack: Für die 3DS-Fassung arbeitete „Pixel" sehr eng mit uns zusammen, insbesondere kümmerte er sich um die visuellen Inhalte. Jedes Artwork, jedes Charaktermodell und jeder Hintergrund wurde von ihm überprüft und teilweise verbessert. Das Ergebnis war besser, als wir erwartet hatten: Die Grafik sieht klasse aus, die Atmosphäre des Originals kommt auch auf dem 3DS super rüber. Wir sind „Pixel" für seine Hilfe sehr dankbar.



N-ZONE: Die PC-Version versprüht ein charmantes 8-Bit-Retro-Flair, das neue Cave Story erstrahlt hingegen in topaktueller 3D-Optik! Gab es keine Möglichkeit, den alten Look auch auf den 3DS zu bringen? War der aktuelle Stil von Anfang an eure Wahl?
Jack: Ich konnte mir für das Spiel eine Optik wie die von **Paper Mario** vorstellen – auch unter Beibehaltung des alten Stils. Auch wenn diese Optik sicherlich schön gewesen wäre, beschlossen wir, auf 3D-Grafik zu setzen. Den klassischen Teilen zollen wir Respekt, aber gleichzeitig wollten wir etwas Neues ausprobieren, um noch mehr Spieler anzusprechen. Die Zeit wird zeigen, ob uns das gelungen ist.

N-ZONE: Werden 3DS-Features wie die Kamera, der Beschleunigungssensor oder StreetPass unterstützt? Gab es dazu verrückte Ideen, die dann aber nicht umgesetzt werden konnten?
Jack: Ja, wir hatten einige Ideen, StreetPass zu integrieren, beispielsweise für geheime Items. Das wäre eine Möglichkeit gewesen, mehr im Spiel zu verstecken, als man auf den ersten Blick findet. Doch leider fehlte uns hierfür die Zeit.

N-ZONE: Gibt es etwas, auf das ihr unsere Leser hinweisen möchtet? Easteregs, Anspielungen oder etwas anderes, auf das ihr besonders stolz seid?
Jack: Wir möchten, dass sowohl neue Fans als auch Kenner des Originals begeistert sind. Wir sind sehr zufrieden mit dem Ergebnis: **Cave Story** für den 3DS braucht sich hinter den aktuellen großen Titeln nicht zu verstecken. **Cave Story**-Veteranen freuen sich zudem über neue, in den Welten versteckte Items und über einige sehr interessante Gastauftritte.

N-ZONE: Herzlichen Dank für dieses aufschlussreiche Interview!

Jack Niida, NIS America

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Diese Nintendo-Fakten dürft ihr euch AUF KEINEN FALL merken. Bringt nix!

Fakt #451: Bis zum Erscheinen der N-ZONE 11/2011 hat Nintendo insgesamt 98 Pokémon Days veranstaltet. Der erste fand am 28. Februar 2004 in Berlin statt, der bisher letzte am 1. Oktober 2011 im Movie Park Germany.

Fakt #452: Vier Städte wurden bislang ausnahmslos jedes Jahr vom Pokémon Day besucht: Berlin, Frankfurt, Hamburg und Stuttgart.

Fakt #453: Auch in Italien findet jedes Jahr ein Pokémon Day statt. Dieser tourt allerdings nicht durch das ganze Land, sondern findet einmalig im Freizeitpark Mirabilandia statt.

Fakt #454: Im Jahr 2004 gab es gleich zwei Pokémon-Day-Touren: Im Frühling wurde das Äon-Ticket für **Rubin & Saphir** verteilt, das Zugang zu Latios und Latias verschafft. Im Herbst fand eine Werbetour für **Feuerrot & Blattgrün** ohne Event-Download statt.

Fakt #455: In den meisten Spielen der **Mario Golf**- und **Mario Tennis**-Ableger ist es möglich, nicht nur die bekannten Nintendo-Charaktere, sondern auch mit anderen Comic-Figuren zu spielen.

Fakt #456: Waluigi ist der einzige Hauptcharakter des Mario-Universums, der nicht in einem Jump & Run debütierte, sondern in einem Sportspiel: **Mario Tennis** fürs Nintendo 64.

Fakt #457: Was viele nicht wissen: Auch im NES-Spiel **Pinball** ist Mario dabei und muss seine frühere Flamme Pauline retten.

TÖPFCHEN&KRÖPFCHEN

Das nervt und gefällt uns an Game-Boy-Spielen auf dem 3DS!

SICHER IST SICHER

Es ist zwar löblich, dass man heruntergeladene Game-Boy-Klassiker auf dem Nintendo 3DS jederzeit speichern kann. So ist es beispielsweise möglich, kurz vor dem Endgegner von **Super Mario Land 2** den Spielfortschritt zu sichern, um immer wieder von dieser Stelle aus weiterzuspielen, wenn man beim Bosskampf scheitert. Allerdings verleitet die Funktion dazu, dass man nach jeder halbwegs anspruchsvollen Levelpassage speichert und sich damit den Spielspaß kaputtmacht, weil man die entsprechende Stelle immer wieder von Neuem beginnen kann.

FARBLOS

Manche Game-Boy-Titel, etwa das Geschicklichkeitsspiel **Donkey Kong**, zaubern Farbeffekte auf den Bildschirm, sofern man sie mit dem Super-Game-Boy-Adapter auf dem SNES zockt. Daher verwundert es uns, dass Nintendo die Farbgrafiken nicht auf dem 3DS emuliert. Es wäre sicherlich ein Leichtes gewesen, die bunte Darstellung auch auf der neuen 3D-Konsole zu ermöglichen.

SOLOSPIEL

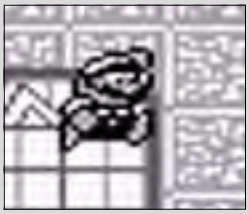
Die N-ZONE-Redakteure erinnern sich gern an spannende **Tetris**-Duelle mit Linkkabel und zwei Game-Boy-Systemen. In der guten alten Zeit konnte man im Gegensatz zur 3DS-Ära tatsächlich noch nicht kabellos gegeneinander antreten. Doch wir bedauern es, dass Nintendo sämtliche Mehrspielermodi aus alten Game-Boy-Spielen entfernte. Wer also **Tennis** und Co. als Virtual-Console-Version erwirbt, muss sich damit abfinden, dass sich die Titel ausschließlich solo spielen lassen.

SPIEL'S RETRO!

Zugegeben: Die Funktion, den 3DS-Bildschirm beim Spielen von Virtual-Console-Titeln wahlweise Schwarz-Weiß oder Schwarz-Gelb (wie in der Game-Boy-Ära, siehe Bild unten) zu färben, ist zwar ein nebensächlicher Aspekt. Doch gerade solche Kleinigkeiten lieben wir! Auch dass man einen Original-Game-Boy-Rahmen zuschalten kann, gefällt uns ausgesprochen gut.

NÄHER DRAN

Der Bildschirm des Game Boy hat eine Diagonale von 2,6 Zoll. Der Monitor des Nintendo 3DS hingegen misst 3,53 Zoll. Was das für uns Spieler bedeutet, ist klar: Game-Boy-Titel werden auf dem 3DS mit Balken am linken und rechten Rand wiedergegeben, sofern man nicht den klassischen Rahmen aktiviert. Wir hätten es gerne gesehen, wenn man an den Bildschirm hätte heranzoomen können – ähnlich, wie es bei 16:9-Fernsehern der Fall ist. Dort kann man ja auch bestimmen, ob man bei 4:3-Sendungen näher am Geschehen dran ist, dafür aber auf einen kleinen Bildausschnitt am linken und rechten Rand verzichtet.



Krank: Stellt euch in diesem schrägen Ballerspiel fürs Super Nintendo auf viele verrückte Gegner ein!

PARODIUS

SNES Der abgefahrenste Shooter aller Zeiten!

Ende der 80er-, Anfang der 90er-Jahre waren 2D-Shooter ein sehr beliebtes Genre, in dem auch der japanische Entwickler Konami einige Perlen zu bieten hatte. So etwa die **Gradius**-Reihe, in der ihr in bester Sidescroller-Manier schnelle Finger und gute Reflexe unter Beweis stellen müsst. Eine Abwandlung – genau genommen eine Parodie darauf – ist der Shooter **Parodius**, der 1988 erschien und auf verschiedene Systeme, etwa das SNES, portiert wurde. Die Parodie eines Shooters? Das mag sehr seltsam klingen, bis man die abgedrehte Inszenierung des Spiels mit seinen abgefahrenen Gegnern und Umgebungen erblickt. Behämmert dreinglotzende, fliegende Katzen, knuffige Riesenpinguine und bösartige Oktopoden – ihr dürft euch auf viele lustige Begegnungen dieser Art einstellen! Besonders erfreulich an **Parodius** ist, dass es sich noch heute, nach über 20 Jahren, super spielt und auch technisch nicht zu altbacken wirkt. Das an die großen Shooter-Reihen Konamis angelehnte Gameplay mit seinen verschiedenen Raumschiffen und Waffensystemen funktioniert auch heute noch einwandfrei und bietet tolle Unterhaltung für bis zu zwei Spieler. Vor allem aber lebt das Spiel, das hierzulande leider nicht für die Virtual Console erschien, von seinem Humor und dem grandiosen Stil, sodass wir es jedem Retro-Zocker wärmstens empfehlen! ■

Thomas meint: *„Ich erinnere mich zu gerne an **Parodius** auf dem SNES – vor allem an die Mehrspielersessions mit meinen Kumpels. Der abgefahrene Stil sucht auch heute noch seinesgleichen, selten habe ich bei einem Spiel so viel über Gegner gelacht wie hier.“*

MARIOS VERRÜCKTE GAME-BOY-PARADE

Text | Christoph Kraus

Wir küren die zehn verrücktesten Mario-Spiele für den Game Boy, die es auch im 3DS-eShop gibt!

PLATZ 1 SUPER MARIO LAND 2: SIX GOLDEN COINS

Dieses Jump & Run ist zwar ein wahres Genre-Juwel, aber **Super Mario Land 2** ist auch ein bisschen seltsam. Beweis gefällig? So ist die Handlung nicht, wie man erwarten würde, im Pilzkönigreich oder im Sarasaland angesiedelt. Stattdessen spielt die Geschichte in einer merkwürdigen Welt, in der Nilpferde sogar Luftblasen ausspucken, sodass sich Mario in ihnen fortbewegen kann. Wer bitte schön kommt auf solche verrückten Ideen? Mit dem Game-Boy-Original hat **Six Golden Coins** bis auf den Hauptdarsteller fast nichts mehr gemeinsam.

PLATZ 2 WARIO LAND: SUPER MARIO LAND 3

Das Jump & Run mit dem dickbäuchigen Wario war zwar zum Zeitpunkt der Recherche für diesen Artikel noch nicht im eShop des Nintendo 3DS verfügbar, doch zumindest in Australien steht das Spiel schon in den Startlöchern. Der Titel ist deshalb so kurios, weil er laut Packungsaufdruck der dritte Teil der **Super Mario Land**-Serie ist – und das, obwohl der Klempner ansonsten nicht in Erscheinung tritt! Die Hauptrolle übernimmt stattdessen sein fieser Verwandter Wario. Aber das muss uns Spieler nicht stören: Der Antiheld bürgt genauso für gute Unterhaltung!

PLATZ 3 GAME & WATCH GALLERY

Als es noch keine Spielkonsolen mit Laufwerken gab, sodass man gekaufte Games nicht austauschen konnte, waren die Game&Watch-Geräte sehr beliebt. Dabei handelt es sich um Game-Boy-artige Minikonsolen mit winzigem Bildschirm, Steuerkreuz und zwei Aktionstasten. Auf den Geräten waren jeweils bestimmte Spiele fest installiert. Eine Auswahl einiger beliebter Spiele – etwa **Mario's Cement Factory** oder **Donkey Kong Jr.** – wurde als sogenannte **Game & Watch Gallery** für den Game Boy veröffentlicht. Auf dem Modul befand sich sowohl die Game&Watch-Originalversion als auch eine Game-Boy-Neuauflage mit bekannten Nintendo-Helden. Im eShop gibt es die **Game & Watch Gallery** zwar noch nicht, wohl aber die Originalspiele als DSiWare-Titel.

PLATZ 4 DR. MARIO

Wir wissen zwar nicht, warum sich Mario 1991 einen Ärztekittel angezogen hat, aber sicher ist: Es war nicht die allerschlechteste Entscheidung, die Handwerker-Uniform gegen OP-taugliche Klamotten einzutauschen: **Dr. Mario** war schon, als es Anfang der Neunziger für Game Boy und NES herauskam, sehr beliebt und wurde seitdem auf alle erdenklichen Plattformen umgesetzt, etwa fürs Super Nintendo oder das N64. Wer sich den 3DS schon sehr früh zulegte und nicht erst auf die Preissenkung wartete, bekam jüngst **Dr. Mario** geschenkt, allerdings als NES-Version. Die Fassung für den Game Boy ist zwar derzeit noch nicht im eShop verfügbar, aber die dort erhältliche DSiWare-Umsetzung ist dieser ebenbürtig.

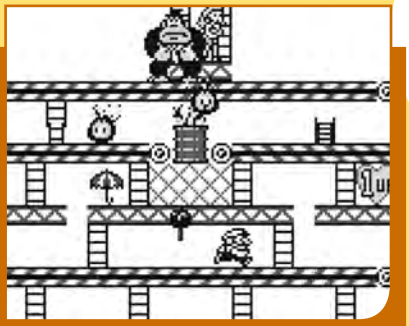
PLATZ 5
QIX

Vermutlich kennen nur die allerwenigsten Leser dieses Knobelspiel, in dem man Flächen auf dem Mini-Monitor einrahmen muss – und zwar so, dass die Gegner eure gezogene Linie nicht berühren. Klingt in der Theorie einfach, ist aber in der Praxis gar nicht so simpel. Unseren Thomas hat **Qix** schon in seiner Schulzeit begeistert, auch die Virtual-Console-Version für den 3DS fesselt ihn an den Bildschirm. Weil **Qix** von Nintendo selbst entwickelt wurde, taucht Mario darin auf – als Figur im Game-over-Bildschirm. Total verrückt!

PLATZ 6
MARIO & YOSHI

Machen wir uns nichts vor: Das Puzzlespiel **Mario & Yoshi** würden wohl nur die wenigsten Leser kennen, wenn es vor einigen Wochen nicht kostenlos für 3DS-Erstkäufer erhältlich gewesen wäre (es handelte sich um die nahezu inhaltsgleiche NES-Version). Es ist weder sonderlich kreativ inszeniert, noch spielerisch gehaltvoll, sondern lediglich eine solide Mischung aus **Tetris** und **Dr. Mario**. Unser Nintendo-Lieblingspromi hält im Spiel Schalen in der Hand, auf denen sich diverse Motive befinden – etwa die Köpfe von Buu Huu, Gumba oder einer Piranha-Pflanze. Der Spieler muss diese Symbole nun so anordnen, dass sie sich in einer Kettenreaktion auflösen.

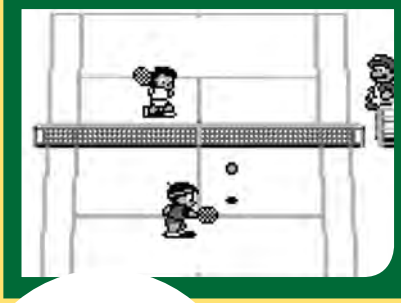
PLATZ 7
DONKEY KONG



Anfang der Neunziger war es Super Mario eigentlich gewohnt, in seinen Spielen stets die erste Geige zu spielen: **Super Mario World** entpuppte sich weltweit zu einem riesigen Erfolg, auf dem Game Boy sorgte **Super Mario Land 2: Six Golden Coins** für glänzende Verkaufszahlen, außerdem stand **Super Mario Kart** in den Startlöchern. In **Donkey Kong** hingegen stand der titelgebende Riesenaffe im Vordergrund, was schon an der Verpackung erkennbar war. Man steuerte zwar den Jump&Run-Helden durch die Levels, aber die Hauptrolle spielte eigentlich Donkey.

PLATZ 8
TENNIS

Irgendjemand muss ja aufpassen, dass beim Sport alles regelkonform verläuft. Im Falle der Game-Boy-Simulation **Tennis** übernimmt niemand Geringeres als Mario die Funktion des Schiedsrichters! Das Spiel selbst ist heutzutage nicht mehr allzu prickelnd: Es mangelt an Spielmodi, Steuerungskniffen und Abwechslung. Zu karg sind die Tennisplätze gestaltet, zu simpel das Gameplay gestrickt – und dann ist da auch noch die nervige Pieps-Musik. Dennoch: Kultig ist Marios Auftritt im Game-Boy-Spiel **Tennis** definitiv – obwohl der Nintendo-Superstar nur in einer kleinen, bescheidenen Gastrolle zu sehen ist!



PLATZ 9
MARIO'S PICROSS

Würde Mario nicht auf der Verpackung dieses Knobelspiels auftauchen, würden ihn wohl die wenigsten dort vermuten – denn **Mario's Picross** hat nur sehr wenig mit dem Kult-Klempner zu tun. Vielmehr geht es darum, bestimmte Motive freizulegen, die in einem karopapierartigen Feld verborgen sind. Dazu muss man nur wissen, wie viele Bildfragmente sich in den jeweiligen Reihen und Spalten befinden. Die Entwickler integrierten sogar einige Motive aus der Mario-Welt – trotzdem ist **Mario's Picross** ein etwas anderes Spiel, ein gutes noch dazu.

PLATZ 10
ALLEYWAY

Das Geschicklichkeitsspiel **Alleyway**, eine actionreiche Version des Automaten-Oldies **Pong**, ist für heutige Verhältnisse nicht mehr zeitgemäß: Die Präsentation ist äußerst trocken, das Spieltempo niedrig und allzu kreativ und anspruchsvoll ist das Gameplay inzwischen auch nicht mehr. Doch bemerkenswert ist, dass Mario darin auftaucht, obwohl **Alleyway** nicht von Nintendo, sondern von Taito entwickelt wurde: In einem Level schießt ihr mit eurem Bällchen auf eine überdimensionale Mario-Figur. Das ist zwar keine allzu coole Gastrolle, aber immerhin …

VORHER HUI, NACHHER PFUI: DIE GRÖSSTEN N64-FLOPS

Text | Christoph Kraus

Nichts als heiße Luft: Diese gnadenlos schlechten N64-Spiele konnten die hohen Erwartungen nicht im Ansatz erfüllen!

Kennt ihr auch Spiele, denen ihr heiß und ungeduldig entgegengefiebert habt, die sich dann aber beim Durchzocken als Totalausfall entpuppten? Dann seid ihr in bester Gesellschaft: Auch die N-ZONE-Redakteure haben in ihrem Beruf schon so allerhand Enttäuschungen erlebt: Eigentlich erfolgversprechende Titel kassierten letztlich im Test gnadenlos miese Wertungen, weil sie das zweifellos vorhandene Potenzial nicht vernünftig ausreizten. Einige Kostproben solcher „Vorher hui, nachher pfui"-Flopspiele aus der N-ZONE-Historie stellen wir euch auf dieser Doppelseite vor. ■

SUPERMAN

VORHER: Das Entwicklerstudio Titus gibt es mittlerweile nicht mehr. Ob das allerdings allzu viele Spieler traurig stimmt, wagen wir zu bezweifeln. Dabei war die Branche im Juni 1998, als die französischen Spielemacher das Actionspiel **Superman** den Medienvertretern vorführten, noch recht optimistisch. Die N-ZONE berichtete einst etwa von gewaltigen Fortschritten bei der Programmierung. Wir zitieren: „Die auf der E3 1998 gezeigte Version entpuppte sich als innovativer **Tomb Raider**-Verschnitt, in dem man Superman aus einer ausgeklügelten Verfolgerperspektive steuern kann. Neben dem Retten von Personen und Fahrzeugen erweist sich vor allem der Zweikampf als äußerst packend. Als besonderes Bonbon darf man die detailgenau konstruierte Stadt auch im 4-Spieler-Modus unsicher machen. Ein Termin steht leider noch nicht fest."

Superman kann sich mit einfachen Faustschlägen zur Wehr setzen.

Superman

Der Mann aus Stahl

Titus macht mit seinem Superman-Spiel gewaltige Fortschritte. Die auf der E3 gezeigte Version entpuppte sich als innovativer Tomb Raider-Verschnitt, in dem man Superman aus einer ausgeklügelten Verfolgerperspektive steuern kann. Neben dem Retten von Personen und Fahrzeugen erweist sich vor allem der Zweikampf mit zahlreichen Bodenpersonal als äußerst packend. Ob man nun einen sauberen Faustschlag landet, per Laserblick die Umgebung verbrutzelt, geschickterweise davonfliegt oder einen blitzschnellen Spurt einlegt – in Superman ist alles vorhanden, was man aus der Comic-Vorlage erwartet. Als besonderes Bonbon darf man die detailgenau konstruierte Stadt auch im 4 Spieler-Modus unsicher machen. Dazu muß jeder Spieler auf einer kleinen Fähre Platz nehmen und in bester Forsaken-Manier auf die Kollegen Jagd machen. Einen ausführlichen Bericht zu diesem Spiel haben wir für eine der nächsten Ausgaben in Vorbereitung.

„Superspeed" ermöglicht besonders flinke Spurteinlagen.

Im 4 Spieler-Modus nimmt man in kleinen Fähren Platz.

Dank „Heatvision" kann man die Gegner aus der Distanz besiegen.

NACHHER: Als **Superman** schließlich im August 1998 in der Redaktion eintraf, wunderte sich Redakteur Florian Brich über die hohen Verkaufszahlen in den USA – dort landete das Actionspiel immerhin auf Platz 4 der Hitliste. Sein Fazit lautete: „Dieses Spiel ist schlecht! Das gilt natürlich auch für die einfallslosen und langweiligen Multiplayer-Varianten, in denen ihr entweder im Nebel über Metropolis herumstochert oder grausige Gefechte bestreitet, vor denen die gesamte Redaktion schon nach wenigen Minuten flüchtete." Die Spielspaßwertung: miese 28 Prozent! Elf Jahre später zockten die Redakteure im Rahmen einer Community-Aktion einen ganzen Tag lang **Superman**. Danach waren sie erst mal am Ende ihrer (Super-)Kräfte.

TEST

SUPERMAN

Action, 1-4 Spieler, Titus

SUPERMAN

Wenn ihr euch gefragt habt, warum die Veröffentlichung von Superman ständig verschoben wurde, dann gibt Titus euch mit dem Endprodukt eine deutliche Antwort.

Ihr tretet im Cape von Superman an, um dessen Freunde aus den Klauen des Bösewichts Lex Luthor zu befreien.

Bei den Missionen gibt es zwei Grundtypen. Entweder folgt ihr einer mit Ringen abgesteckten Flugbahn oder ihr lauft durch magere Kulissen und verprügelt Gegner im „Schwarzer Mann"-Design. Superman hat zwar auf den ersten Blick alles, was man sich von einem interessanten Action-Spiel erwartet: Flugsteuern, Rätsel, fiese Schurken und einen Helden mit Superkräften. Doch wurden diese Komponenten um Klassen schwächer umgesetzt als in vergleichbaren Spielen: Die Flugeinlagen sind noch ganz brauchbar, zumal das flatternde Cape und der ausgestreckte Arm des Helden einen gewissen Wiedererkennungs-

Während des Kampfes friert ihr eure Gegnerin mit dem Kältestrahl ein. Wegen der unausgereiften Steuerung ist das auch bitter nötig, da ihr sonst kaum einen Treffer landet.

wert haben. Wenn ihr aber in den Schächten eines vermuten Dammes oder in einem Parkhaus herumdüst, verhindert die gehemmte Steuerung rasche Starts und Landungen. Die Bodengefechte, in denen ihr eure Fäuste schwingt, leiden unter der quälenden Kameraführung. Und das sind nur die Paradedefizite, die verhindern, das Superman keine Ketten sprengen kann. *Florian Brich*

Hättet ihr es erkannt? Dieses Beispiel für die Detailfülle in Superman zeigt eine Billardkugel. Leiste und einen Queue, die sich – Achtung, jetzt kommt ein Effekt! – auf dem glänzenden Parkettboden spiegeln.

Die Flüge über die Hochhäuser und durch die Kanäle von Metropolis gehören noch zu den besseren Abschnitten dieses insgesamt erbärmlichen Spieles. Ihr könnt sogar unter Wasser fliegen!

Diese Multiplayer-Partie in der Raumstation macht nur so lange „Spaß", bis sich zwei Spieler begegnen. Dann geht das ermüdende Gameplay in einem Meer von Explosionen unter.

MEINE MEINUNG!

Superman ist in den US-Verkaufscharts auf Platz 4 eingestiegen. Dennoch fällt der Titel nach unserer Meinung in allen Bereichen durch. Kameraführung, Steuerung, Grafik und Gameplay erwecken den Eindruck, vor einem Testprogramm aus den Anfangstagen des N64 zu sitzen und nicht vor einem vollwertigen Spiel. Mit viel Verständnis und Mühe waren die ersten Teststunden sogar noch erträglich. Als ich aber durch Wände flog und in der Grafik herumwandern konnte, war meine Geduld am Ende. Ein Spiel, das nicht nur monoton und schlicht, sondern auch noch derart fehlerhaft ist, verdient eigentlich in allen Wertungsbereichen null Prozent. Florian

Grafik	38%
Sound	40%
Dauerspaß	25%
Gesamtwertung	28%

Bewertung: Dieses Spiel ist schlecht! Das gilt natürlich auch für die einfallslosen und langweiligen Multiplayer-Varianten, in denen ihr entweder im Nebel über Metropolis herumstochert oder grausige Gefechte bestreitet, vor denen die gesamte Redaktion schon nach wenigen Minuten flüchtete.

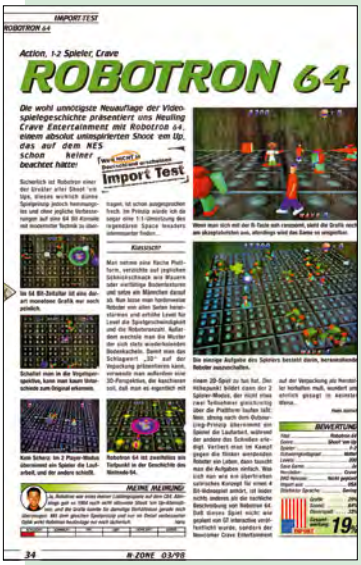
44 N-ZONE 08/99

GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION

VORHER: Im Mai 1998 besuchte ein Vertreter des früheren Spieleentwicklers Ocean die N-ZONE-Redaktion mit einer Vorabversion des N64-Rennspiels **GT 64 Championship Edition**. Die Redakteure lobten in der Vorschau die solide Technik mit ihren unterschiedlichen Fahrtansichten sowie die realistischen Spielelemente wie Boxenstopp oder Kick-down-Effekt. Doch hundertprozentig überzeugte der 64-Bit-Flitzer noch nicht: Kritisiert wurden etwa das fehlende Schadensmodell und die uninspirierte Randbebauung.

NACHHER: Eine Ausgabe darauf folgte die Ernüchterung. **GT 64 Championship Edition** kam auf eine lächerlich schlechte Spielspaßwertung in Höhe von 48 Prozent! Offenbar war es den Entwicklern nicht gelungen, die zweifellos vorhandenen guten Ideen so umzusetzen, dass ein hochwertiges Spiel entstanden wäre. Hans Ippisch bringt es in seinem Fazit auf den Punkt: „Herausgekommen ist ein schnell hingeschludertes Rennspiel, das wohl im Zuge der **Gran Turismo**-Welle ein paar verirrte Käufer locken soll."

ROBOTRON 64



VORHER: Ursprünglich sah es so aus, als würde **Robotron 64** nicht außerhalb der USA auf den Markt kommen. In Ausgabe 03/98 präsentierte die N-ZONE das Actionspiel noch als „wohl unnötigste Neuauflage der Videospielgeschichte" und bezeichnete **Robotron 64** als uninspiriert, lächerlich und – was die Grafik betrifft – peinlich. Die Wahrscheinlichkeit, dass der Nintendo-64-Flop nach Deutschland kommt, galt damals als äußerst gering. Schließlich gab der ursprünglich geplante Hersteller namens GT Interactive bekannt, die Spielspaß-Niete nicht mehr vertreiben zu wollen. Stattdessen übernahm Crave diese Aufgabe.

NACHHER: Autsch! Das simple Shoot 'em Up schaffte es tatsächlich in die Bundesrepublik – leider. „**Robotron 64** ist ein simples Shoot-'em-Up-Game, das im Zeitalter von **Turok 2: Seeds of Evil** keiner mehr braucht!" Mit diesen Worten beschrieb N-ZONE-Chefredakteur Hans Ippisch das Pixel-Debakel. In der Kategorie Grafik vergab er sogar nur erbärmliche 29 Prozent – das ist angesichts der schwach texturierten Bodenkacheln, der polygonarmen Spielfiguren und der einfarbigen Hintergrundtapeten aber auch kein Wunder. Wir fragen uns ernsthaft, ob es Leute gibt, die damals für die Neuauflage eines derart alten Spielautomaten knapp 140 Mark ausgaben. Wir jedenfalls hätten dafür keine 20 Mark bezahlt.

NOCH MEHR 64-BIT-FLOPS

FIFA 64
Trotz des großen Namens scheiterte diese Fußballsimulation auf ganzer Linie und kassierte im Test nur eine lächerlich geringe Spielspaßwertung, nämlich 55 Prozent! Redakteur Oliver Preißner fasste das 64-Bit-Spektakel wie folgt zusammen: „In grafischer Hinsicht nutzt **FIFA 64** das Nintendo 64 nur beschränkt, außerdem weist die sehr gewöhnungsbedürftige Steuerung viele Schwachstellen auf."

Castlevania
Die Serie genießt zwar immer noch Kultstatus, doch das erste **Castlevania**-Abenteuer fürs Nintendo 64 krankte in vielerlei Hinsicht: So gab es etliche Übersetzungsfehler (etwa „Posten laden" für „Power up") und auch technisch weist das Action-Adventure zahlreiche Defizite auf. Die Fans trugen es dennoch mit Fassung – doch nüchtern betrachtet ist die 64-Bit-Premiere der **Castlevania**-Reihe alles andere als meisterlich.

Lode Runner 3-D
In den Achtzigerjahren war **Lode Runner** ein populäres und beliebtes Automatenspiel. Deshalb hegten viele Serienkenner hohe Erwartungen, was die Neuauflage fürs Nintendo 64 betraf. Doch **Lode Runner 3-D** schaffte es nicht, den Reiz von damals mit den Neuerungen, wie sie die 64-Bit-Ära erlauben würde, zu kombinieren. Im Test reichte es zwar für überdurchschnittliche 73 Prozent Spielspaß, aber die Fans hatten sich deutlich mehr erhofft.

Euer Spieleberater für Wii und DS: Unsere Profi-Tricks richten sich an Vollblut-Nintendo-Fans und helfen, wenn's nicht mehr weitergeht …

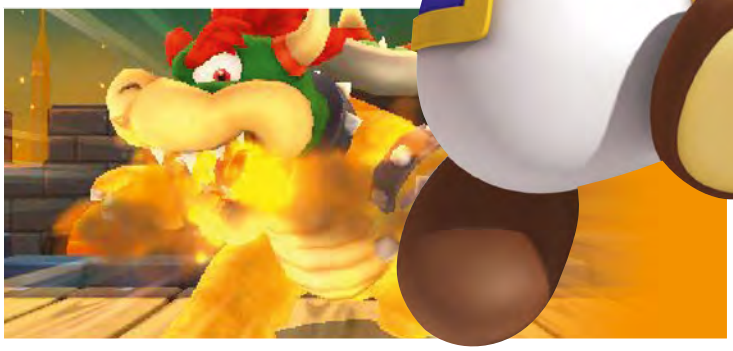
SUPER MARIO 3D LAND

3DS – Das erwartet euch nach dem ersten Spieldurchgang!

Wer Marios erstes Abenteuer auf dem Nintendo 3DS erfolgreich meistert, der freut sich über folgende Extras:

- **Der zweite Durchgang ermöglicht das Erkunden der sogenannten Spezialwelten. Es handelt sich um komplett neue Levels, die in ihrer Thematik an die Abschnitte aus dem ersten Durchgang angelehnt sind.**
- **Luigi ist anwählbar.**
- **Alle Levels können auf Zeit gespielt werden.**
- **Giftpilze sorgen wie in Super Mario Bros.: The Lost Levels dafür, dass Mario schrumpft (wenn er Super Mario ist) oder sogar ein Leben verliert (falls er schon klein ist).**
- **Sammelt ihr ein schimmerndes Blatt ein, so verwandelt sich euer Held in eine Statue, wenn er die Stampfattacke ausführt.**

Im Pilzkönigreich ist noch alles in Ordnung. Schwieriger wird's erst später.



Nach der ersten Spielrunde ist Bowser noch lange nicht besiegt …

DRAGON QUEST MONSTERS: JOKER 2

DS – Neue Monster für euer Team!

Um der Monster-Crew eures Scouts ein freies, neutrales Monster hinzuzufügen, braucht ihr eine gewisse Anzahl an Monsterchen. Ob ihr die kleinen Geschöpfe dabei durch Synthese selbst erschafft oder sie in den häufigen Kämpfen rekrutiert, ist absolut egal.

Freischaltbar	Wie viele Monster brauchst du zum Freischalten
Great Argon Lizard	Besitze 50 unterschiedliche Monster
Drakularge	Besitze 100 unterschiedliche Monster
Metal King Slime	Besitze 150 unterschiedliche Monster

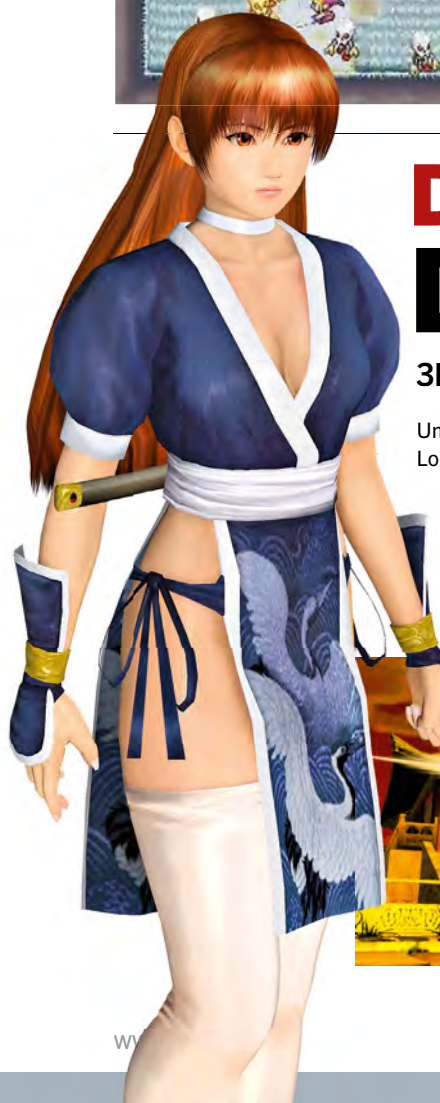
Argogreat:
Um Argogreat ohne Anstrengung freizuschalten, müsst ihr nur eure Monster-Bibliothek auf einem Stand von 50 Monstern halten und dann einfach einmal in den Monster-Abstellraum schauen.

THE LEGEND OF ZELDA
FOUR SWORDS
JUBILÄUMS EDITION

DS – Schlüssel und weitere geheime Extras

Am Ende eines Levels könnt ihr zuvor gesammelte Rubine gegen Schlüssel eintauschen. Wenn ihr alle drei Schlüssel-Varianten euer Eigen nennt, stehen euch jede Tür und jeder verschlossene Bereich des Spiels offen.

Extra	Voraussetzung
Silberner Schlüssel	Trage am Ende des Levels 1.000 Rubine bei dir!
Goldener Schlüssel	Trage am Ende des Levels 3.000 Rubine bei dir!
Schlüssel des Helden	Trage am Ende des Levels 5.000 Rubine bei dir!
Helden Training	Sammle 30.000 Rubine oder 5 Medaillen des Mutes!
Die Wirbel-Attacke	Beende das Helden Training
Das Reich der Erinnerungen	Besiege Vaati einmal
Master Sword	Bestehe im Reich der Erinnerungen

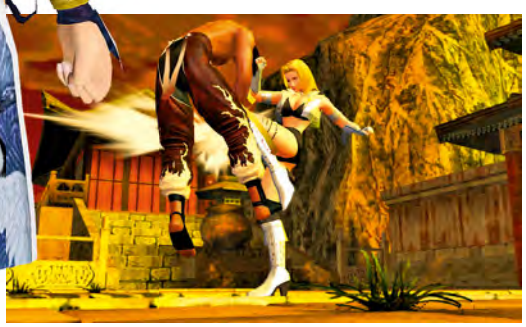


DEAD OR ALIVE
DIMENSIONS

3DS – Alternative Kostüme im Handumdrehen

Um eure Spielfigur in einem anderen Look erscheinen zu lassen, wählt ihr einfach den gewünschten Charakter aus, drückt die unten aufgelisteten Tastenkombinationen und bestätigt anschließend immer mit „A“. Und schon trägt euer Kämpfer ein alternatives Outfit.

Charakter	Tastenkombination
Kasumi – Zopf	L + X
Kasumi – langer Pferdeschwanz	R + X
Kasumi – kurzer Pferdeschwanz	L + R + X
La Mariposa – unmaskiert	L + X
Lei Fang – seitlicher Zopf	L + X
Lei Fang – kurzer Pferdeschwanz	R + X
Master Sword	Bestehe im Reich der Erinnerungen



ZELDA
SKYWARD SWORD
PROFI-TIPPS

Text I Lukas Schmid Das neue Abenteuer des bekannten Zipfelmützenträgers mit den spitzen Ohren steckt voller Zusatzaufgaben, kniffliger Kämpfe und anderer Herausforderungen. Wir geben euch Tipps, wie ihr euch in der Welt über den Wolken rasch zurechtfindet!

MEISTERT DEN SCHWERTKAMPF!

Die größte Neuerung von **Skyward Sword** gegenüber den Vorgängern ist die 1:1-Steuerung mittels WiiMotion Plus. Ihr tut gut daran, euch schon so früh wie möglich mit der neuen Art, euer Schwert zu schwingen, vertraut zu machen. Wer nur wild fuchtelnd herumrennt, stößt sehr schnell an seine Grenzen. Gerade in den Kämpfen gegen die zahlreichen Bosse ist taktisches Vorgehen Pflicht. Schlagt also nicht sofort zu, sobald ihr die Schwachstelle eines Feindes erkannt habt. Setzt stattdessen euren Angriff bedacht an und achtet darauf, dass ihr den Gegner genau in dem Winkel trefft, in dem ihr es geplant habt. Ansonsten habt ihr gegen Endgegner, die meisterhaft blocken können, wie den Dunkelfürsten Ghirahim nicht den Hauch einer Chance.

HÖRT AUF PHAI!

Bei vielen Feinden werdet ihr nicht sofort wissen, wie ihr gegen sie vorgehen sollt. Eure treue Begleiterin Phai leistet hier Beistand: Habt ihr eine Spezies ein paar Mal besiegt beziehungsweise seid ihr einige Male erfolglos gegen einen Boss vorgegangen, steht sie euch mit hilfreichen Taktik-Tipps zur Seite, die so mancher vertrackten Situation ihren Schrecken nehmen. Auch ansonsten gilt: Wisst ihr einmal nicht weiter, ist die Chance groß, dass Phai euch helfen kann.

NUTZT DIE ABKÜRZUNGEN!

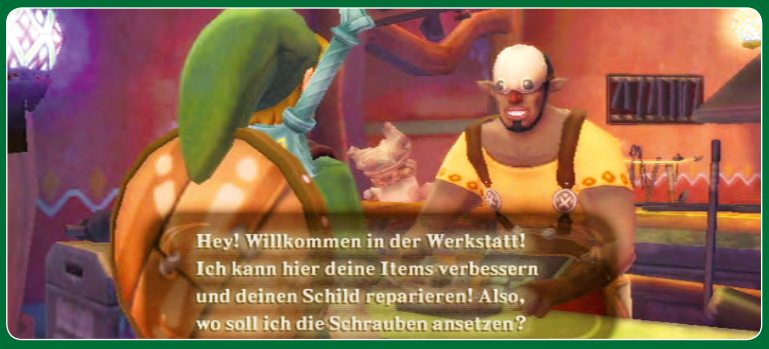
Die drei Hauptgebiete und die Dungeons in **Skyward Sword** sind groß, sehr groß und ihr müsst sie im Verlauf des Abenteuers ziemlich oft besuchen. Da tut es gut, einzelne Passagen schneller bereisen zu können. An vielen Orten findet ihr Möglichkeiten, um rascher zwischen Gebieten, in denen ihr schon wart, hin- und herrennen zu können: Mal müsst ihr einen Baumstamm als Treppe benutzen, mal ein versperrtes Gitter öffnen oder eine brüchige Wand sprengen. Auf jeden Fall werden euch diese Abkürzungen viel Zeit – und Nerven – sparen.

SAMMELT INSEKTEN!

In Terris Laden über dem Basar könnt ihr euch, sobald ihr die Schleuder besitzt, das Schmetterlingsnetz kaufen. Über die ganze Welt verteilt und sogar an den unmöglichsten Orten könnt ihr damit Krabbelviecher sammeln, mit denen ihr beim Trankladen im Basar anschließend eure magischen Elixiere verbessern könnt. Diese Trank-Upgrades sind teilweise echt hilfreich, lasst euch diese Möglichkeit also nicht entgehen!

VERBESSERT DIE ITEMS!

An allen möglichen Orten in der Welt über und unter den Wolken findet ihr Sammel-Items wie bunte Steine, Wüstengras oder lila Blumen. Mit diesen könnt ihr die meisten eurer Gegenstände beim Schildmacher im Basar verbessern, etwa euren Schild verstärken oder die Reichweite eurer Schleuder erweitern. Viele dieser Upgrades können bei so manchem schweren Kampf über Sieg und Niederlage entscheiden. Sammelt also fleißig und beweist, dass ihr der grünen Zipfelmütze würdig seid!



SPÜRT DIE AURA!

Zu Beginn des Abenteuers könnt ihr mit der Aurasuche nichts anderes anfangen, als der verschwundenen Zelda nachzuspüren. Das ändert sich aber, je weiter ihr im Spielverlauf kommt, denn es werden immer mehr nützliche Funktionen für diese Wünschelrute der besonderen Art freigeschaltet. So könnt ihr etwa versteckte Herzen aufspüren, Sammel-Items suchen und so manche anderen versteckten Gegenstände erschnüffeln. Gerade wenn ihr ein bestimmtes Objekt sucht, etwa um einen Ausrüstungsgegenstand im Basar zu verbessern, ist die Aurasuche also wirklich Gold wert.

LETZTE CHANCE FÜR SONIC-FANS!

In der nächsten N-ZONE verraten wir, wer die Sonic-Statue abräumt.

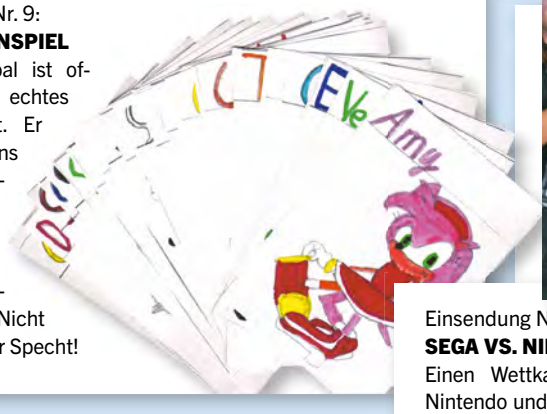
Wir schenken einem Leser, der uns mit einer kreativen, lustigen, informativen, eindrucksvollen Idee überrascht, diese coole, wertvolle, streng limitierte Sonic-the-Hedgehog-Figur! Aber Obacht: Erst wenn uns ein Leser mit einem richtig ausgefallenen Beitrag überrascht hat, geben wir die Statue heraus. Dann legt euch mal ins Zeug und schickt uns eure geistigen Ergüsse an diese Adresse:

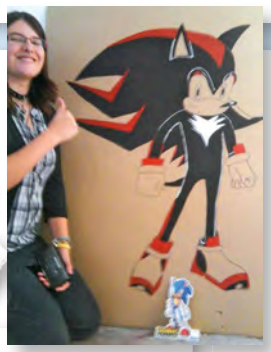
Computec Media AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Einsendung Nr. 7:
GEBURTSTAGS-PORTRÄT
Jirka Manuel Petersen zeichnete ein Porträt zu Sonics 20. Geburtstag und kolorierte es anschließend am PC. Ein cooles Stück Kreativität! Was haben sich die anderen Leser ausgedacht?

Einsendung Nr. 8:
SONIC AUS TON
Kai Kwiatkowski ließ sich ebenfalls etwas Besonderes einfallen. Er erfreute uns mit einer Sonic-Figur aus Ton. Obwohl Kai das gute Stück in Zeitungspapier einpackte, fehlte bei der Anlieferung leider ein Arm – aber das führen wir auf unsachgemäße Behandlung durch den Postboten zurück!

Einsendung Nr. 9:
DAS KARTENSPIEL
Robin Winopal ist offenbar ein echtes Zeichentalent. Er schickte uns ein selbstgemachtes Kartenspiel mit Figuren aus der Sonic-Welt. Nicht schlecht, Herr Specht!





Einsendung Nr. 10:
LEBENSGROSS
Hut ab vor Daniela Karek! Sie malte einen 1,02 Meter großen Shadow the Hedgehog auf ein Stück Pappe – und lieferte ihr Fazit gleich selbst mit: „Daumen hoch!“

Einsendung Nr. 11:
FAMILIENTREFFEN

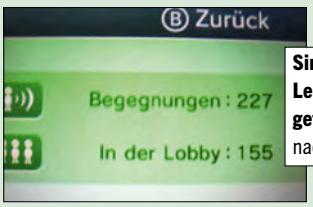
Alissa Neder versorgte uns mit einer Zeichnung, die Sonic mit dem Rest der Sega-Familie zeigt. Die Liebe zum Detail ist dem Bild deutlich anzumerken.

Einsendung Nr. 12:
SEGA VS. NINTENDO
Einen Wettkampf zwischen Nintendo und Sega skizzierte Giulia Battiato als Comic. Dass Sega das Baseball-Match gewann, war ja abzusehen …

Einsendung Nr. 13:
MUSIK AB!
Michael Rösler rockt: Er überraschte uns mit einer CD. Der Inhalt: eine Gitarrenversion der Musik aus der Green Hill Zone von **Sonic the Hedgehog**! Sogar an das Geräusch der Punkteabrechnung hat Michael gedacht. Der Wahnsinn!

MISSION: EXPRESS-MARIO

In der letzten N-ZONE suchten wir den Leser mit den meisten StreetPass-Kontakten in der Mii-Lobby. Es kam dabei auf die tatsächliche Anzahl verschiedener Miis an, nicht auf die Häufigkeit der Begegnungen. Und hier kommt der Beste:



Simon Orosch hat 155 Leute via StreetPass getroffen. Das riecht nach Rekord!

In der nächsten N-ZONE suchen wir den Leser mit der kürzesten Spielzeit für den Level 7-2 in **Super Mario 3D Land**. Schickt uns bis zum 01. Dezember an redaktion@n-zone.de ein Foto, auf dem man die Spielzeit gut erkennt.

N-ZONE WETTET, DASS …

powered by: SEGA

DIE LETZTE WETTE:

In der letzten N-ZONE forderten wir euch auf, uns ein Foto zu schicken, auf dem vier Personen abgebildet sind – in Anlehnung an die Spieler von **The Legend of Zelda: Four Swords**. Außerdem sollten die Spieler Zipfelmützen in unterschiedlichen Farben tragen. Zu guter Letzt verlangten wir auch noch, dass jeder ein Vesperbrett in der linken und eine Gabel in der rechten Hand hält – diese Gegenstände sollten Schild und Schwert, wie Link sie in seinen Spielen trägt, symbolisieren. Gerade mal ein Leser versorgte uns mit einem passenden Foto: Wir gratulieren Jacek Wiercimok!

DIE WETT-EINLÖSUNG:

Weil Christoph erfolgreich wettete, dass es keine drei Leser gibt, welche die Bedingungen erfüllen, ersparte er sich, Eintopf von einem Vesperbrett zu essen.

DIE AKTUELLE WETTE:

Unser Christoph wettet, dass es keine drei Leser gibt, die folgende Aufgaben erfüllen:

1. **Ihr schickt uns ein Foto, auf dem ihr eine Nikolausmütze tragt – allerdings muss ein Super-Nintendo-Controller aus der Mütze herausragen!**
2. **In euren Händen befindet sich ein Adventskranz. Darauf sollen aber keine vier Kerzen sein, sondern vier Motion-Plus-Adapter (Tipp: Fragt eure Kumpel, ob sie euch ihre Stecker ausleihen!).**
3. **Um euren Hals hängen Lamettastreifen sowie eine Christbaumkugel. Na das ist doch nun wirklich nicht allzu schwer, oder etwa doch? Wir sind auf eure Beweisfotos schon SEHR gespannt!**

Falls er sich irrt, beschenkt er einen Leser mit Krimskrams aus seiner Nintendo-Sammlung. Es ist ja bald Weihnachten.

DIE PREISE:

Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir drei aktuelle Sega-Spiele. Schickt uns eure Beweisfotos bis zum 01. Dezember 2011 als Mail an redaktion@n-zone.de!

BAU DEN PROMii!

Der beliebte ProMii-Wettbewerb ist zurück: Hier zählen Kreativität, ein geübter Umgang mit dem Mii-Maker … und ein gutes Maß an Vorstellungsvermögen!

Diesmal ist – anlässlich der Veröffentlichung des zweiten **Schlag den Raab**-Spiels – ein Mii von Stefan Raab gefragt. Seid kreativ und erstellt ein möglichst originalgetreues Mii des **TV total**-Gastgebers. Das Mii müsst ihr unbedingt mit dem Nintendo 3DS erstellen und auf eine SD-Karte exportieren, damit ihr uns die Bilddatei per E-Mail an redaktion@n-zone.de zuschicken könnt. Der Einsendeschluss ist 01. Dezember 2011.

Mii

Katy Perry

Letzten Monat haben wir euch gebeten, uns ein Mii von Katy Perry zu schicken. Die Jury empfand die Figur von Alexander Möller als besonders gelungen. Für alle, die das Mii der Pop-Queen auf ihren 3DS kopieren möchten, empfehlen wir das Abknipsen des QR-Codes links. Viel Spaß!

DU, SAG MAL!

DER IDEEN-WETTBEWERB

Mit dieser lustigen Sprechblase amüsierte Niels Brockhoff die Redaktion im letzten Monat.

Jetzt seid ihr dran: Was sagt Bowser in dieser Szene aus Super Mario 3D Land? Im nächsten Heft kürt die N-ZONE-Jury die lustigste Einsendung und stellt sie im Spielerforum vor. Schickt eure Texte bis zum 01. Dezember an redaktion@n-zone.de!

LESERZITATE

Hallo N-ZONE-Team,
ich habe mir gestern **The Legend of Zelda: Twilight Princess** gekauft – und zwar als „Nintendo Selects"-Fassung. Zwar freue ich mich, dass ich das Spiel nun für kleines Geld bekommen habe, allerdings war ich sehr enttäuscht, da ich lediglich 100 Treuesterne im Club Nintendo erhalten habe. In den früheren Versionen des Spiels bekam man immerhin 250 Sterne. Es ist eine Unverschämtheit, dass man mit weniger Sternen abgespeist wird, nur weil es eine „Nintendo Selects"-Version ist – nach dem Motto „Weniger bezahlt? Also gibt's auch weniger!". Mir geht es zwar hauptsächlich um das Spiel, nichtsdestotrotz ist es eine ärgerliche Sache. Es wäre toll, wenn Nintendo da in Zukunft in den „Nintendo Selects"-Fassungen wie gewohnt die 250 Sternpunkte reinlegen würde. Schließlich muss man auch an die kleinen Leute denken. Übrigens: Ich finde euch voll super und ich freue mich nun endlich darauf, Links Abenteuer spielen zu können!

NICOLE

Ihr habt in der letzten N-ZONE kritisiert, dass die Levels von **Super Mario 3D Land** viel zu linear sind und dass das Spiel zu unkreativ ist. Ich hingegen finde, dass Nintendo alles richtig macht. Shigeru Miyamoto will ja, dass es eine Mischung aus den 3D-**Mario**-Spielen und dem 2D-Feeling ist. Meiner Meinung nach passt das perfekt zu einem Handheld, es soll ja auch in der Tradition der **Super Mario Land**-Spiele sein. Und das gab's auch noch nie. Und das mit der „Unkreativität" stimmt ja in einem gewissen Maße, es gibt ja (soweit bekannt) keine bahnbrechend neuen Ideen, aber es sind alle tollen Elemente aller bis dato erschienenen Spiele vermischt. Es ist sozusagen ein eher konservatives Best-of-Spiel – genau das, was sich viele gewünscht haben. Und so etwas ist sicher finanziell die richtige Entscheidung für Nintendo zum Anfang der 3DS-Ära, da dabei nichts schiefgehen kann und es sicher ein Kaufgrund für den 3DS ist. Für mich ist der 3DS einfach eine grandiose Konsole, die zwar nicht perfekt ist, bei der das Gesamtpaket aber stimmt.

MAXI SIEVERS

Es ist kaum zu fassen, welche unsagbar große Mühe sich Maria Schreiber bei der Gestaltung ihres Leserbriefs machte. Sie legte uns sogar mehrere handgezeichnete Comics bei, davon einer für Linkshänder.

MARIA HAT'S DRAUF!

Hallo N-ZONE-Team,
ich möchte euch etwas Wichtiges erzählen. Es fing so gut an: Ich war voller Vorfreude, doch dann ging alles den Bach runter. Meine Stimmung sank aufs niedrigste Niveau. Ich hatte einen Kloß im Hals, mich traf ein Blitzschlag ins Herz. Diese Meldung machte mich zum traurigsten Menschen auf der Welt: Manch einer sagt „Es ist doch nur ein Spiel", aber das ist ein schwacher Trost.

N-ZONE: Jetzt sind wir aber neugierig – was ist passiert?

Die Rede ist von **Mario Party 9**. Ich war so froh, dass Bowser Jr. darin auftritt, aber ich wusste nicht, was für eine Rolle er spielen würde. Nun erfuhr ich alles – und die Antwort zog mich total runter, denn Bowser Jr. ist lediglich ein Minispielgegner, den man besiegen muss! Bloß weil er böse ist, darf er bei einer **Mario Party** nicht als Spielfigur teilnehmen? Das ist der größte Quatsch, den ich je gehört habe!

N-ZONE: Du scheinst der größte Bowser-Jr.-Fan zu sein, den es gibt. Das belegen deine regelmäßigen Zuschriften, in denen du stets den miesepetrigen Endboss-Anwärter in den Vordergrund rückst. Wir haben uns sehr über deine handgezeichneten Comics und selbstgemachten Anstecknadeln gefreut!

Ich habe noch eine echte Entdeckung gemacht: Als ich AR-Cards nachgezeichnet und damit herumexperimentiert habe, war ich erstaunt, als der 3DS diese sogar erkannte! Ich habe euch eine Fragezeichen-AR-Karte beigelegt, in dieser steckt viel Arbeit. Von der Karte wollte ich mich erst gar nicht trennen, aber ich bin mir total sicher, dass diese riesige AR-Card bei euch gut aufgehoben ist.

N-ZONE: Das ist ja witzig, stimmt! Damit unsere Leser die Karte ebenfalls mit ihrem 3DS abknipsen können, haben wir sie hier abgedruckt.

Meine Geschenke haben vielerlei Bedeutung. Die wichtigste ist, dass ich euch damit meinen allergrößten Dank aussprechen möchte. Ihr arbeitet Tag für Tag an eurem Magazin – und das zahlt sich aus. Denn euer Magazin ist immer einfach nur unglaublich und so informativ. Man kann gar nicht genug davon bekommen!

N-ZONE: Deine lobenden Worte gehen runter wie Öl. Dennoch sind wir selbst über jeden einzelnen Druckfehler, der sich ins Heft geschlichen hat, am Allerunglücklichsten. Auf den Lorbeeren ausruhen werden wir uns also sicherlich nicht!

MARIA SCHREIBER

Probiert es mal aus: Diese selbst gemachte Augmented-Reality-Karte von Maria Schreiber erkennt der 3DS wirklich!

VERWECHSLUNG

Hallo N-ZONE-Redaktion,
normalerweise finde ich die Artikel in eurem Magazin sehr aufschlussreich und anscheinend gut recherchiert, in der vorletzten Ausgabe 10/2011 ist allerdings ein kleiner Fauxpas enthalten: Auf Seite 13 testet ihr die NES-Spiele, die jetzt auf dem 3DS veröffentlicht wurden. Der Screenshot zu **NES Open Tournament Golf** zeigt aber offensichtlich ein anderes Spiel (vielleicht **Golf** fürs NES oder etwas Ähnliches). Hoffentlich hat der Redakteur das Spiel nicht mit einem anderen verwechselt. Ich persönlich fand das Spiel schon damals Anfang der

Neunziger für das NES sehr fesselnd. In einer N-ZONE-Ausgabe im Frühling (ich weiß nicht mehr genau, etwa April bis Juni) hattet ihr übrigens noch ein Interview mit jemandem, der meinte, **NES Open Tournament Golf** sei schon immer unterschätzt worden. Das ist auch mein Eindruck. Ich hoffe jedenfalls, ihr habt es wirklich ausgiebig Probe gespielt, bevor ihr es als zweitklassig verrissen habt. Ich finde, das hat das Spiel nicht verdient.

FRANK WEILANDT

N-ZONE: Du hast vollkommen recht, die Verwechslung bitten wir zu entschuldigen. Offenbar kam der Fehler bei der Bildrecherche zustande – denn getestet haben wir definitiv die 3DS-Umsetzung des 8-Bit-Klassikers NES Open Tournament Golf.

GUMBAS?

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion,
ich habe eine Frage: Wie heißen die Gegner in **Super Mario Land**, die so aussehen wie Gumbas? Ich habe dazu ein Bild angefügt.

N-ZONE: Du meinst diese Dumpfbacken, die schon in Level 1-1 auf dem Boden herumkriechen, aber Mario kaum schaden, weil sie so langsam sind? Sie sehen nicht nur aus wie Gumbas – es SIND Gumbas!

Außerdem habe ich aus Lego Mario und Luigi nachgebaut. Auch davon habe ich ein Bild angefügt. Ansonsten liebe Grüße und weiter so!

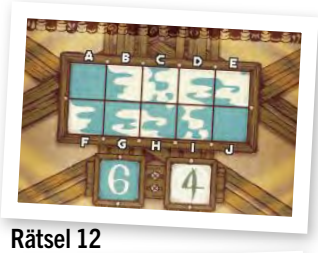
MORITZ HELLING

HILFE GESUCHT!

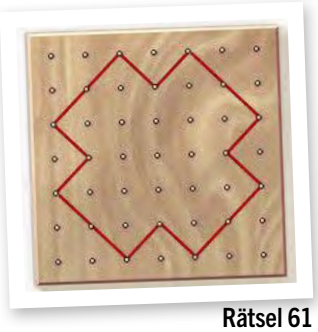
Hallo liebes N-ZONE-Team,
ich brauche eure Hilfe: Könnt ihr mir bitte eine Skizze abdrucken, wie ich beim 61. Rätsel von **Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf** die Linien ziehen muss? Ich komme nicht auf die Lösung. Und bei der 12. Aufgabe des zweiten **Layton**-Abenteuers verzweifle ich ebenfalls.

NINA JAMANN

N-ZONE: Kein Problem, wir helfen gerne. Die Lösungen haben wir für dich als Bild festgehalten. Bitte schön.



Rätsel 12



Rätsel 61

SCHIEBE-PAD

Hallo erst mal!
Ich stelle mich mal kurz vor: Ich heiße Evangelos Tsolakidis und wohne in Moment in Österreich, bin 25 Jahre alt und kaufe eure Zeitschrift N-ZONE seit der ersten Ausgabe (N64-Zeiten)!!!

N-ZONE: Sehr erfreut!

Deswegen BITTE ich euch: Nehmt euch die Zeit, meine Zeilen zu lesen und mir zu antworten, denn ich bin kurz davor, die Zeitschrift nicht mehr zu kaufen, und ihr würdet somit einen Stammkunden verlieren!

N-ZONE: Dass wir jeden Leserbrief lesen, ist selbstverständlich. Was hast du auf dem Herzen?

In letzter Zeit sind mir einige Sachen aufgefallen, die überhaupt nicht positiv waren und mich als extremen Nintendo-Fan beleidigt haben! Einer der vielen Punkte ist mir bei der vorletzten N-ZONE über das Thema Schiebe-Pad-Adapter für den 3DS aufgefallen! Im Heft steht unter der Überschrift „Christoph meint“: „Um es höflich zu formulieren: Allzu ästhetisch ist der Schiebe-Pad-Adapter nicht. Oder auf gut Deutsch: Er ist hässlich wie die Nacht!“ Wieso wertet er das ab? Was soll das? Sicher: Der Adapter mag zwar nicht schön aussehen, aber hat er ihn schon in der Hand gehalten, damit er das sagen kann? Oder schon mal an die Vorteile gedacht? Es heißt ja, den 3DS könnte man als Wii-U-Controller verwenden (das ist aber noch nicht bestätigt)! Hat sich der Herr Christoph schon mal gedacht, dass der 3DS mit dem Schiebe-Pad-Adapter dann genauso viele Knöpfe und Sticks hätte wie der Wii-U-Controller? Ich glaube nicht, denn dann würde nicht so etwas im Heft stehen!

EVANGELOS TSOLAKIDIS

N-ZONE: Wir haben uns sehr über deine Mail gefreut. Sie zeigt uns, dass die N-ZONE intensiv gelesen wird, dass ihre Artikel für Diskussionen sorgen und dass wir – die Nintendo-Fans – alle an einem Strang ziehen, auch wenn wir in mancherlei Hinsicht unterschiedliche Meinungen vertreten. Das ist toll. Zunächst sei gesagt, dass wir die Ankündigung des Schiebe-Pad-Adapters keineswegs als Ganzes kritisieren. Nichts liegt uns ferner, als ein Zubehör von vornherein zu beurteilen, obwohl wir es noch gar nicht anfassen konnten. Christoph hat sich lediglich über die Optik geäußert und seine persönliche Ansicht vertreten, die klar als „Der Redakteur meint“ gekennzeichnet ist. In der letzten N-ZONE hat er sich zudem wie folgt geäußert: „Der Schiebe-Pad-Adapter ist weder gut noch schlecht, sondern neutral zu bewerten. Es kommt auf die Entwickler an, ob sie den Plastikaufsatz sinnvoll in ihren Spielen nutzen. Wer einmal Monster Hunter auf der PlayStation Portable gespielt und sich über die Steuerung geärgert hat, der wird zu schätzen wissen, dass die Monsterjagd auf dem 3DS deutlich komfortabler verläuft.“ Das klingt doch nun wirklich nicht negativ, oder?!

Das Magazin Famitsu präsentierte jüngst den Schiebe-Pad-Adapter (oben). Die Meinungen der Fans darüber sind geteilt.

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

WER SOLL DAS ALLES SPIELEN?

Endlich erscheinen die großen Hits, nach denen wir uns so lange gesehnt haben. Doch bei der großen Anzahl an aktuellen Top-Titeln weiß man gar nicht mehr, womit man loslegen soll.

Christoph: Kennst du zufällig jemanden, der hauptberuflich für mich arbeiten würde?

Thomas: Wie? Warum?

Christoph: Ich würde gerne jemanden anstellen, der die Herbst-Hits für Wii, DS und 3DS für mich durchspielt! Denn angesichts der zahlreichen Spiele-Neuheiten 2011 weiß ich gar nicht, ob ich zuerst **Super Mario 3D Land** zocken soll, gleichzeitig **The Legend of Zelda: Skyward Sword** genieße und mir dann **Professor Layton und der Ruf des Phantoms** vorknöpfe – oder ob ich lieber mit **Mario & Sonic** beginne, dann alle Strecken von **Mario Kart 7** freischalte und erst im nächsten Jahr die **Mario**- und **Zelda**-Episoden angehe. Das sind echte Zocker-Sorgen!

Thomas: Eigentlich sind es Luxus-Sorgen, die uns nun ganz plötzlich „plagen". In den ersten Monaten des 3DS gab's nur wenige richtige Highlights – von großen Releases für die Wii ganz zu schweigen. Und jetzt haben wir von heute auf morgen ausreichend Top-Spiele für Nintendo-Konsolen, mit denen man locker zwei lange, kalte Winter durchstehen kann. Und dann dürfen wir wieder ein Jahr warten, bis uns die weihnachtliche Spieleflut eiskalt erwischt? Problematisch stelle ich mir für viele – vor allem jüngere und taschengeldabhängige Leser – den finanziellen Aspekt vor. Welcher Schüler kann es sich leisten, in einem Monat schnell mal ein paar Hundert Euro für Spiele hinzublättern? Und welche Eltern packen ihrem Nachwuchs das komplette Nintendo-Line-up auf einmal unter den Christbaum?

Christoph: Ich teile deine Bedenken, aber frage mich immer, warum die Hersteller die großen Titel immer in den Monaten November und Dezember auf den Markt bringen. Erinnerst du dich noch daran, als **Super Mario Galaxy 2** damals mitten im Sommer veröffentlicht wurde – und sich dennoch blendend verkaufte? Möglicherweise kann es also nicht schaden, die Veröffentlichungen zu entzerren, damit die Spieler genügend Zeit haben, um alle Spiele nacheinander durchzuspielen?

Thomas: Meiner Meinung nach hat die Programmierung einfach bis jetzt gedauert – die Spiele werden zum frühestmöglichen Zeitpunkt veröffentlicht. Eine Entzerrung nach hinten kann sich Nintendo nicht leisten – in Anbetracht der interessanten PS Vita und des schwachen Verkaufsstarts des 3DS muss Nintendo schnellstmöglich handeln und seine Trümpfe ausspielen, um sich Marktanteile zu sichern. Und natürlich spielt auch Weihnachten eine große Rolle, wenn Eltern beachtliche Summen in Geschenke für die lieben Kleinen investieren.

Christoph: Du denkst also, dass die baldige Veröffentlichung der PS Vita dafür gesorgt hat, dass Nintendo seine Trümpfe schon jetzt ausspielt, anstatt **Mario Kart 7** und Co. erst Mitte nächsten Jahres in den Handel zu bringen. Das ist gut möglich. Ich frage mich aber, warum Nintendo sich selbst derart Konkurrenz macht: Wer am 18. November das neue Wii-**Zelda** kauft, wird sich doch kaum am selben Tag auch noch **Super Mario 3D Land** und eine Woche darauf **Professor Layton** zulegen. Ich spiele doch nicht drei Spiele parallel! Du etwa?

Thomas: Natürlich – sonst langweile ich mich womöglich während der Ladezeiten oder Story-Sequenzen. Spaß beiseite, auch ich spiele am liebsten nur ein Spiel und dann dafür richtig. Gamer, die nur die Wii oder den 3DS besitzen, haben es da leichter. Letzlich bedient Nintendo jedes System mit einem großen Titel, der 3DS bekommt gleich zwei **Mario**-Spiele spendiert, um die Hardware-Verkäufe anzukurbeln. Also alles halb so wild – wir haben ein Luxusproblem!

Christoph: Im Prinzip debattieren wir über einen Aufreger, der in Wahrheit gar keiner ist. Wir haben doch lange auf Link, Super Mario und Layton gewartet!

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

JETZT 6% SPAREN!

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**

shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland; E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801 / Fax: 01805-8618002
(14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz); Österreich, Schweiz und weitere Länder: E-Mail: computec@dpv.de, Tel: ++49-1805-8610004, Fax: ++49-1805-8618002

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 39,50/12 Ausg.; Österreich: € 47,-/12 Ausg.; Ausland: € 51,50/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE. Der Abopreis gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden. Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück. Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

❑ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug

Kontoinhaber: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

Kontoinhaber: _____

❑ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

735447

WILLKOMMEN IM N-ZONE-SHOP!

Der beste Service für die besten Leser der Welt: trendige Game-Shirts und unwiderstehliche Angebote für grenzenlosen Spielspaß!

N-ZONE im Abo

Geld sparen, eine tolle Prämie erhalten und die N-ZONE lesen, bevor sie in den Handel kommt!

Jeden Monat topaktuelle News, Vorschauen, Tests, Tipps & Tricks sowie alles rund um Nintendo – das gönnt man auch gerne anderen Nintendo-Fans – vor allem, wenn es dafür noch eine tolle Prämie gibt! Wer Freunde, Bekannte, Kollegen oder Verwandte von seiner Lieblingsspielezeitschrift überzeugt, darf sich zur Belohnung beispielsweise ein nigelnagelneues Wii-Spiel, darunter coole Hits wie **Super Mario Galaxy 2, Wii Fit Plus**, **New Play Control! Mario Power Tennis** und **Donkey Kong Jungle Beat**, aussuchen. Und wer noch zögert, sich selbst ein Jahresabo zuzulegen, sollte es mit dem Mini-Abo oder dem Jederzeit-kündbar-Abo versuchen. Ersteres enthält drei Ausgaben der N-ZONE zu einem Schnäppchenpreis inklusive einer tollen Prämie, etwa eines der allseits beliebten **Zelda**-Mangas. In der Regel bekommen unsere Abonnenten die N-ZONE sogar ein paar Tage, bevor sie am Kiosk erhältlich ist!

Nähere Informationen und Bestellcoupons findet ihr für das Jederzeit-kündbar-Abo auf Seite 95 und für das Mini-Abo auf Seite 97 der euch vorliegenden Ausgabe der N-ZONE. Alles zum Jahresabo, weitere Details, Tarife und Prämien wie gewohnt auf shop.n-zone.de.

Ausgabe verpasst?

So bestellt ihr N-ZONE-Ausgaben nach!

In unserem Abo-Shop, den ihr im Internet unter https://shop.computec.de/n-zone.html findet, habt ihr die Möglichkeit, einzelne (oder natürlich auch mehrere) Ausgaben der N-ZONE nachzubestellen. Zusätzlich zum normalen Heftpreis für die Ausgabe fallen hierbei 2 Euro Versandkosten an.

T-Shirts für Fans

N-ZONE zieht euch an!

Coole Sprüche auf coolen Shirts für coole Leser: In Kooperation mit 3Dsupply bieten wir euch unter www.n-zone.de eine Vielzahl an schicken Gamer-Shirts an. Natürlich gibt's die qualitativ hochwertigen Klamotten mit den stylishen Aufdrucken zum kleinen Freundschaftspreis.

Noch mehr Lesefutter für Spiele-Fans

Ihr wollt über den Nintendo-Tellerrand hinausblicken? Dann seid ihr hier richtig!

Kids Zone 12/11
Top-Themen: **Pokémon, Star Wars Clone Wars, Naruto, Yu-Gi-Oh!**. Mit Premium-Booklet, Tippskarten, Poster u. v. m.

play³ 12/11
Top-Themen: **Uncharted 3, Assassin's Creed Revelations, Battlefield 3, Final Fantasy XIII-2,** DVD, **Uncharted 3**-Pappaufsteller u. v. m.

X3 12/11
Top-Themen: **Rage, Batman: Arkham City, Ace Combat: Assault Horizon, Forza Motorsport 4, Gears of War 3** u. v. m.

PC Action 12/11
Top-Themen: **Call of Duty: Modern Warfare 3, Battlefield 3, Star Wars: The Old Republic.** Auch mit DVD erhältlich.

TESTEN UND FETT SPAREN!

3 Ausgaben N-ZONE plus einen der brandneuen **Zelda**-Mangas für nur € 6,90!

Jetzt mit 34% Rabatt

The Legend of Zelda: Majora's Mask (Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: Oracle of Ages (Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons (Taschenbuch) von TOKYOPOP!

Zum Kennenlernen: Holt euch das N-ZONE-Mini-Abo für schlappe € 6,90!
Zusätzlich gibt es eines der beliebten **The Legend of Zelda**-Manga-Taschenbücher gratis.

shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland; E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801 / Fax: 01805-8618002
(14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz); Österreich, Schweiz und weitere Länder: E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: ++49-1805-8610004, Fax: ++49-1805-8618002

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

☒ JA, ich möchte das Mini-Abo der **N-ZONE.** Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 6,90!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir N-ZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 39,50/12 Ausg. (= € 3,29/ Ausg.); Österreich € 47,-/12 Ausg.; sonst. Ausland € 51,50/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir N-ZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.

❒ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

❒ **Zelda-Taschenbuch Majora's Mask** (Prämien-Nr.: 1107052)

❒ **Zelda-Taschenbuch Oracle of Ages** (Prämien-Nr.: 1107053)

❒ **Zelda-Taschenbuch Oracle of Seasons** (Prämien-Nr.: 1107060)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

Kontoinhaber: _____

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)

742126

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

AUSGABE 01/2012
AB 21.12.11 AM KIOSK

Abonnenten erhalten das Heft in der Regel einige Tage früher!

MARIO KART 7

In der nächsten N-ZONE knöpfen wir uns den potenziellen 3DS-Mega-Hit vor. Der XXL-Test verrät euch, ob das Spiel den hohen Erwartungen der Fans gerecht werden kann.

SUPER POKÉMON RUMBLE

Endlich ein **Pokémon**-Spiel für den 3DS! Doch kommt **Rumble** qualitativ auch wirklich an die großen Teile der Serie heran? Erfahrt es im Test in der N-ZONE-Ausgabe 01/12.

KIRBY'S ADVENTURE Wii

Beschert Nintendo uns nach **Mass Attack** für den DS auch noch einen Kirby-Hit für die Wii?

RESIDENT EVIL: REVELATIONS

Das **Resi**-Update: Alles zum kommenden 3DS-Teil der legendären Horror-Reihe.

N-ZONE SONDERHEFT 2/11

Zum wahrscheinlich letzten großen Wii-Mega-Hit liegt ab dem 30.11. das neue N-ZONE-Sonderheft rund um **Zelda: Skyward Sword** im Handel aus. Neben dem 10-Seiten-XXL-Test, brandheißen News und Retro-Reportagen aus dem **Zelda**-Universum findet ihr darin auf über 30 Seiten eine Komplettlösung zu Links neuem Abenteuer sowie ein cooles **Zelda**-Doppelposter mit Kalender für 2012.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Thomas Eder
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Uwe Hönig, Christoph Kraus, Sebastian Stange
Mitarbeiter dieser Ausgabe Max Drews, Thorsten Küchler, Lukas Schmid
Trainees Marcus Schwatke

Redaktionsassistenz Yves Nawroth

Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Claudia Brose, Esther Marsch, Natalja Schmidt

Layout David Mola, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer

Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung David Mola

Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Iris Manz
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.n-zone.de

Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion Simon Fistrich (Ltg.), David Martin, Maik Koch, The-Khoa Nguyen
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Falk Jeromin, René Giering, Aykut Arik, Tobias Hartlehnert
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online
freeXmedia GmbH, Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Telefon: +49 40 51306-650; Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freeXmedia.de

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 24 vom 01.01.2011

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: ++49-1805-8610004
Fax: ++49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 39,50
Österreich: € 47,-
Ausland: € 51,50

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY^5, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, HOT
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, DESIGN ROOM

Jetzt bequem online bestellen oder abonnieren unter shop.kidszone.de

Kids Zone

Anime, Games, Rätsel & mehr

Jetzt wieder neu!

» Alles über eure Lieblings-Animes » Specials zu Trading-Cards » Tipps, Combos, Cheats
» News zu PC- und Videospielen, Kino, DVD, Musik » 4 Wochen Anime-TV-Programm
» Jede Ausgabe mit genialen Extras

OFFICIAL VIDEO GAME

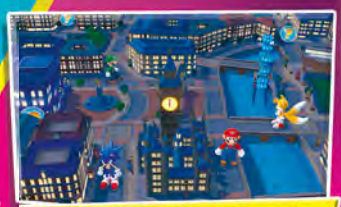
LASST DEN SPASS UND DIE SPIELE BEGINNEN!

london 2012

MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN LONDON 2012™

Hol dir die Goldmedaille in mehr Olympischen Disziplinen als jemals zuvor

Tauche ein in die fantastischen Welten von Mario & Sonic in 10 neuen Traumdisziplinen!



Nimm im London-Party-Modus an über 50 einzigartigen Missionen teil

AB 18. NOVEMBER 2011

USK ab 0 freigegeben

www.olympicvideogames.com

Available on Wii™

Published by SEGA®

TM IOC. Copyright © 2011 International Olympic Committee ("IOC"). All rights reserved. This video game is the property of the IOC and may not be copied, republished, stored in a retrieval system or otherwise reproduced or transmitted, in whole or in part, in any form or by any means whatsoever without the prior written consent of the IOC. SUPER MARIO characters © NINTENDO. Trademarks are property of their respective owners. Wii is a trademark of Nintendo. SONIC THE HEDGEHOG characters © SEGA. SEGA, the SEGA logo and Sonic The Hedgehog are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation.